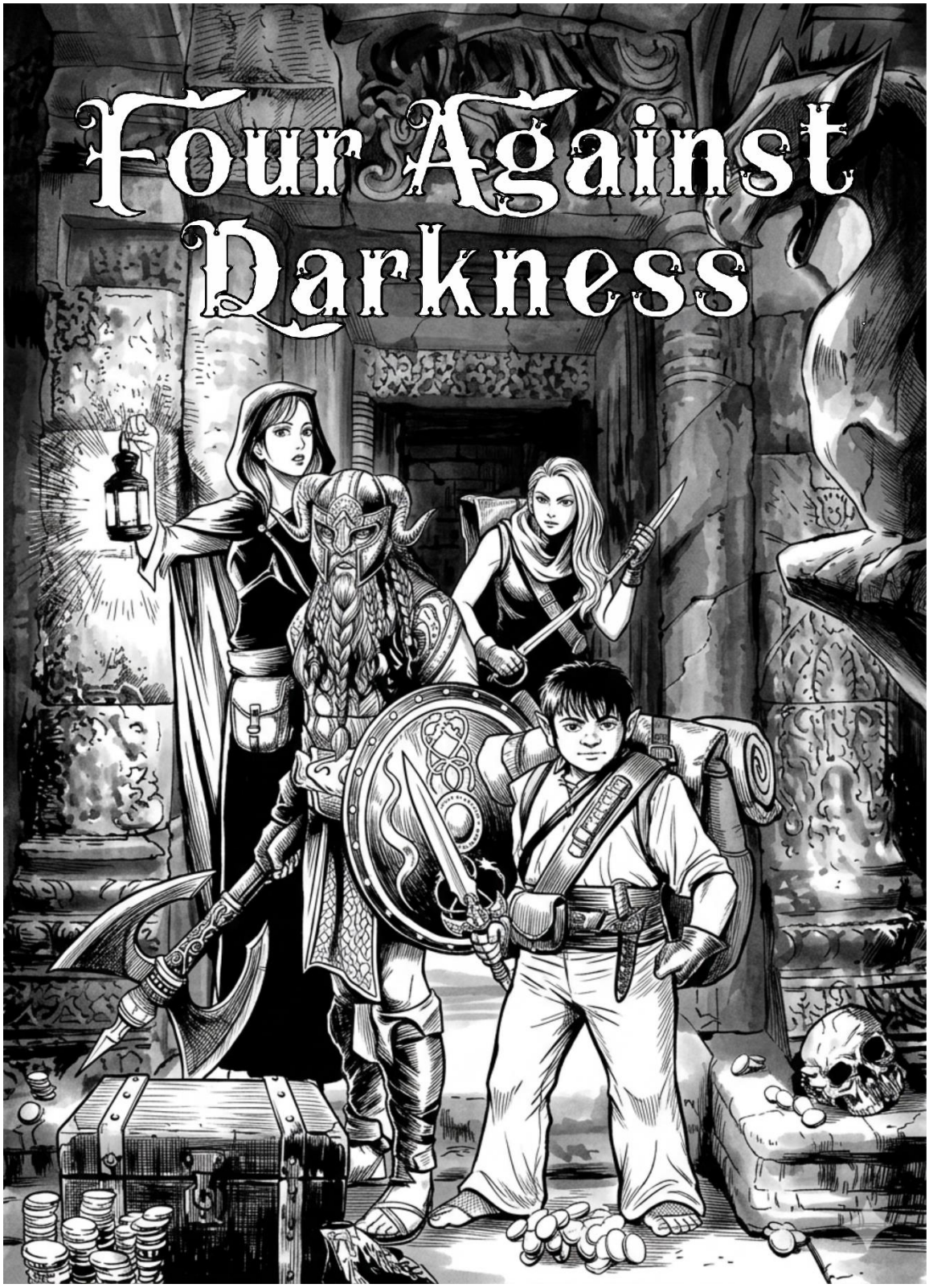


Un juego de laberintos y mazmorras en solitario
con papel y lapiz

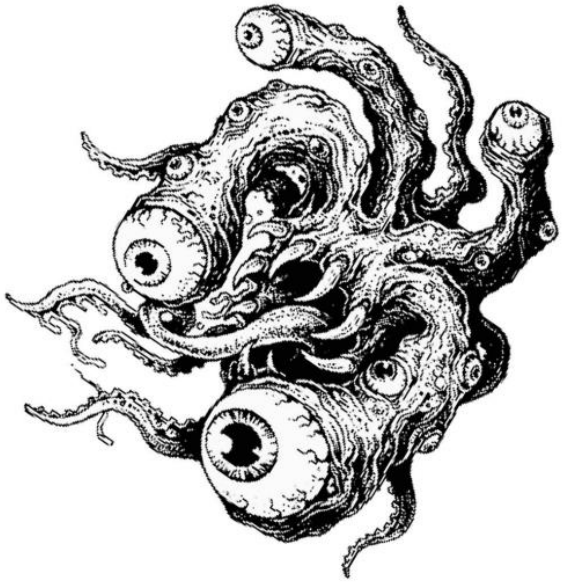
Versión 1.1 – Nueva Maquetación – Abril 2026 – Esteban Malaquias Chávez

Traducido por: Francisco. J. Sánchez G. “Dark-kia” Versión 1.0 / Agosto 2018

Escrito e ilustrado por Andrea Sfiligoi Algunos trabajos por Heather Shinn y J.M.Woiak de STINKYGOBLIN. Algunos trabajos por Jack Badashski. Editado por Craig Whiting Diagrama de flujo de la mazmorra por Victor Jarmusz Folletos de bolsillo formateados por Wes Camp Testeadores: Samuele Mariotti, Andrea Sfiligoi, Craig Whiting, Victor Jarmusz, Diego Chisena, Diego Riccitelli, Massimo Moscarelli Dibujo de la portada, referencia de imágenes y modelos: fantasystock, valentine_fov_stock, mjranum stock, castock, liancary stock, phelendavion, minotaur queen, valerianastock, dragon orb Para más libros de reglas visite www.ganeshagames.net Para miniaturas visite www.songofblades.com ¿Preguntas? ¿Sugerencias? Contacte con el autor en andreasfiligoi@gmail.com, via nuestro Facebook (www.facebook.com/ganeshagamesfantasy/) o via the Song of Blades Yahoo! Group.

Introducción

Este es un juego de mazmorras de la vieja escuela que se puede jugar con el mínimo espacio y equipo. Necesitarás lápiz, dos dados y papel cuadriculado. También puedes jugar en una pizarra blanca de borrado en seco, o incluso usar cualquier tablero de baldosas de mazmorra que tengas en tu poder. Puedes jugarlo solo o jugar de forma cooperativa compartiendo los personajes con un amigo o dos.



Controlas una partida de cuatro héroes que se aventuran en una mazmorra generada por tiradas de dados. Si tienes miniaturas, puedes usarlas para marcar su orden de marcha, pero esto no es esencial. El juego también se puede jugar con dos jugadores cada uno llevando un grupo de exploradores de mazmorras y turnándose para generar una habitación cada uno, a medida que sus grupos avanzan por diferentes caminos. En este caso, tira un dado para determinar qué grupo va primero en cada turno.

¿POR QUÉ CUATRO? Un grupo de cuatro personajes es el óptimo para tener suficiente variedad de habilidades. Cuatro personajes no son demasiado difíciles de controlar para un solo jugador y permiten que algún personaje ocasional se una a la partida. Si juegas cooperativamente, el juego puede funcionar con mayores variables, con algunas modificaciones. Intenta jugar con tres aventureros por jugador, duplicando el número de todos los monstruos y tesoros encontrados, y aumentando la dificultad de todos los peligros no monstruos (trampas, tiradas de salvación, etc.) en 1.

DURACIÓN DEL JUEGO. Tu primera partida tardará un poco más de una hora. Después de que te familiarices con la mecánica, una típica partida en solitario dura aproximadamente 45 minutos. Las partidas cooperativas duran más debido a las discusiones que surgen entre los participantes.

LOS MONSTRUOS NO LANZAN DADOS. Todos los roles en el juego son realizados por personajes. El nivel de poder y peligro de un monstruo se indica mediante un número, que es el "nivel" del monstruo. Cuando los personajes atacan, realizan tiradas de ataque y las comparan con el nivel de los monstruos para determinar si los monstruos son derrotados. Cuando es el turno de atacar de los monstruos, tus personajes realizan tiradas de defensa contra el nivel de los monstruos, recibiendo heridas si fallan.

Codigos de Dados.

El juego usa dados regulares de seis caras, anotados como **d6**. Usamos los siguientes códigos de dados:

D6: lanza un dado.

D6 +1: lanza un dado y añade 1 al resultado.

2d6: lanza dos dados y suma ambos resultados.

2d6 +1: lanza dos dados y añade 1 a la suma de ambos.

D6 x d6: lanza dos dados y multiplica uno por otro, generando un número entre 1 y 36.

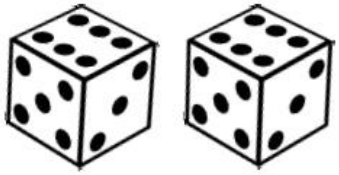
D6 -1: lanza un dado y resta 1 al resultado, generando un número entre 0 y 5.

D6 +N: lanza un dado y añade las características por nivel. (Nota: Nivel = N / D6 + N)

D6 +1/2N: lanza un dado y añade la mitad de las características por nivel, redondeando hacia abajo.

D66: lanza dos dados de diferente color, siendo el primero los "decimales" y el segundo las "unidades", generando un número de 11 a 66.

REGLA EXPLOSIVA DEL SEIS. Siempre que saques un 6 realizando cualquier acción de personaje, tira inmediatamente otro d6 y agrega el resultado al total. Esto es acumulativo: si sacas otro 6, vuelve a tirar y añádelo al total. Con suficiente suerte, puedes sacar CUALQUIER número. En combate, esto te permitirá matar a múltiples Esbirros con un golpe de suerte. En otras situaciones, permitirá que un personaje se salve contra una amenaza superior a 6.



El Grupo

Tienes un grupo de cuatro aventureros. Cada uno pertenece a una de las siguientes clases: guerrero, clérigo, ladrón, mago, bárbaro (todos estos humanos), enano, mediano o elfo. Cada clase tiene habilidades especiales y debilidades que se harán evidentes durante el juego. Por ejemplo, un mago es débil en combate, pero es bueno para lanzar hechizos y resolver acertijos. Los elfos y los medianos son más ágiles que otros personajes. Los guerreros y los bárbaros pueden resistir más castigo. Los bárbaros son los más duros, pero no pueden usar la mejor armadura y no pueden usar ningún objeto mágico debido a su miedo supersticioso a la magia. Un buen grupo generalmente tiene una mezcla de clases.

Tus personajes pueden ser de cualquier género, pero por brevedad utilizamos pronombres masculinos en el libro de reglas. Imprime una copia de la *Hoja de Aventura* al final del libro para llevar un registro de las heridas, posesiones, oro y nivel de tus personajes. Estos números cambiarán a lo largo del juego, por eso es preferible usar un lápiz y una goma de borrar. Todos tus personajes comienzan como aventureros de primer nivel.

Un personaje se describe por su nombre, nivel y clase de personaje. Por ejemplo: Bruggo - nivel 2 - ladrón. Cada personaje tiene un valor de *Ataque* (que describe qué tan poderoso es en combate), un valor de *Defensa* (describiendo qué tan bien protegido está o qué tan habilidoso es para desviar o esquivar) y un valor de *Vida* (el número de heridas que el personaje puede tener antes de morir). La hoja de perfil tiene espacios para las *Habilidades Especiales* del personaje (como los hechizos de un mago), tesoros y equipamiento.

CREANDO TU GRUPO. Al principio del juego, tus cuatro héroes están comenzando su carrera como aventureros. Todos son de nivel 1. Cada uno pertenece a una de las clases que se describen a continuación. Las *características* son las reglas que diferencian una clase de otra: habilidades, equipamiento que el personaje puede usar y limitaciones. Cada clase enumera también algunos equipos básicos y algunas monedas.

Guerrero

Características: un guerrero añade su nivel a sus tiradas de Ataque. Un guerrero puede usar un escudo, una armadura ligera, una armadura pesada y cualquier arma.

Equipo de Inicio: un guerrero comienza el juego con una armadura ligera, un escudo y un arma de mano. Puede cambiar su escudo y arma de mano por un arma a dos manos o un arco si lo desea.

Riqueza Inicial: 2d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 6 + nivel. Un guerrero de primer nivel comienza con 7 puntos de Vida.

Clerigo

Características: un clérigo agrega la mitad de su nivel (redondeado hacia abajo) a sus tiradas de Ataque, y su nivel completo cuando ataca a criaturas no muertas. Puede usar armadura ligera o pesada y usar un escudo, un arma de mano, un arma de dos manos o una honda. Un clérigo puede lanzar el hechizo de Bendición hasta tres veces por aventura. Puede usar el poder de Curación tres veces por juego. Este poder le permite sanar una cantidad de puntos de vida igual a d6 más su nivel. El clérigo puede usar Curación en cualquier momento, incluso durante una pelea, pero no puede atacar en el mismo turno en el que sana a alguien. Puede usar la Curación en sí mismo o en un amigo.

Equipo de inicio: armadura ligera, escudo, arma de mano. Él puede cambiar su escudo y arma de mano por un arma de dos manos. Los clérigos generalmente prefieren las armas contundentes (mazas, martillos, etc.) porque las posibilidades de encontrar esqueletos y ratas esqueléticas en las mazmorras son bastante altas.

Riqueza Inicial: d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 4 + nivel. Un clérigo de primer nivel tiene 5 puntos de Vida

Ladron

Características: un ladrón (o pícaro) añade su nivel en tiradas para desarmar trampas y sus tiradas de Defensa. Un ladrón puede usar solo armadura ligera y no puede usar armas pesadas o escudos. Un ladrón agrega su nivel a sus tiradas de Ataque solo cuando ataca a un subordinado superado en número, es decir, si el grupo de personajes controlados por el jugador es más numeroso que un grupo de subordinados.

Ejemplo: un grupo de cuatro incluyendo un ladrón ataca a cuatro orcos. El clérigo del grupo mata a un orco, por lo que ahora los aventureros superan en número a los orcos en 4 a 3. Cuando llega su turno de ataque, el ladrón agrega su nivel a su tirada de ataque. Esto representa al ladrón deslizándose más allá de un enemigo y apuñalándolo por la espalda.

Equipo de Inicio: una cuerda, ganzúas para cerraduras, armadura ligera y un arma ligera de mano.

Riqueza Inicial: 3d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 3 + nivel. Un ladrón de primer nivel tiene 4 puntos de Vida

Mago

Características: un mago (o hechicero) añade su nivel solo cuando ataca con hechizos o en tiradas para resolver puzles o acertijos. Solo puede usar armas ligeras o una honda. Él no puede vestir armadura o usar un escudo. Un mago comienza el juego con dos hechizos, más un hechizo por nivel, por lo que un mago de primer nivel tiene 3 hechizos. El mago debe decidir qué hechizos ha preparado antes de comenzar la aventura. Puede preparar copias múltiples del mismo hechizo, o cualquier combinación de los seis hechizos permitidos en el juego. Un mago puede encontrar hechizos adicionales en sus aventuras y agregarlos al repertorio de hechizos que puede preparar. Los hechizos adquiridos al subir de nivel se pueden usar de inmediato.

Equipo de Inicio: Arma de mano ligera, libro de hechizos y utensilios de escritura.

Riqueza Inicial: 4d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 2 + nivel. Un mago de primer nivel comienza con 3 puntos de Vida.

Barbaro

Características: un bárbaro agrega su nivel a sus tiradas de Ataque. Puede usar un escudo y una armadura ligera, y cualquier arma. No puede usar armadura pesada, ni puede usar objetos mágicos, pergaminos o pociones. Puede aceptar a regañadientes la curación de un clérigo, ya que técnicamente no es magia sino el favor divino, y puede usar agua bendita.

Una vez por juego, un bárbaro puede realizar un Ataque de Ira. Durante un Ataque de Ira, tira el dado de ataque tres veces y elige el mejor resultado. Si el Ataque de Ira golpea a un monstruo jefe, este inflige dos heridas.

Equipo de Inicio: armadura ligera, escudo y un arma de mano. Puedes cambiar su escudo y arma de mano por un arma a dos manos o por un arco.

Riqueza Inicial: d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 7 + nivel. Un bárbaro de primer nivel tiene 8 puntos de Vida.

Elfo

Características: Un elfo añade su nivel a las tiradas de Ataque y puede avanzar hasta el 3er nivel, máximo. Puede usar armadura ligera o pesada y puede usar un escudo. Puede lanzar un solo hechizo por nivel y aventura, pero solo si lleva una armadura ligera y NO utiliza un escudo. Un elfo puede llevar un escudo atado a la espalda y perder un ataque para preparar el escudo.

Un elfo de segundo nivel puede preparar dos hechizos y un elfo de tercer nivel puede preparar tres hechizos. Para propósitos de lanzamiento de hechizos, el elfo agrega su nivel, como un mago. Tiene +1 a su Ataque o tirada de conjuro cuando combate orcos.

Como un mago, un elfo puede encontrar hechizos adicionales en aventuras y agregarlos al repertorio de hechizos que puede preparar. Los hechizos agregados al subir de nivel pueden usarse de inmediato.

Equipo de Inicio: armadura ligera, arma de mano, arco.

Riqueza Inicial: 2d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 4 + nivel. Un elfo de primer nivel tiene 5 puntos de Vida.

Enano

Características: un enano agrega su nivel a las tiradas de Ataque, excepto cuando usa armas a distancia como arcos, ballestas u hondas. Tienen +1 a sus tiradas de Defensa contra trolls, ogros y gigantes, y +1 a sus tiradas de Ataque contra goblins. Puede usar cualquier armadura y usar cualquier arma y puede avanzar hasta el 4to nivel, máximo.

Los enanos pueden oler oro y joyas. Cuando te encuentres con un monstruo, si tienes un enano en el grupo, lanza un dado y agrega el nivel del enano. Si el total es 6 o más, puedes determinar el tesoro del monstruo ANTES de decidir atacar al monstruo.

Los enanos están muy apegados a su oro: ¡un grupo con 2 o más enanos no puede sobornar monstruos! Cuando encuentres un tesoro que pueda dividirse (como monedas), siempre debes asignar al menos una moneda a cada enano del grupo, si es posible. Son orfebres y expertos en gemas naturales. Cuando venden una joya o un artículo de joyería, se les paga un 20% más por la gema (redondeando fracciones hacia abajo).

Equipo de Inicio: armadura ligera, escudo, arma de mano, o armadura pesada y arma de dos manos.

Riqueza Inicial: 3d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 5 + nivel. Un enano de primer nivel tiene 6 puntos de Vida

Mediano

Características: un mediano (o halfling) solo puede vestir armadura ligera y solo usar armas ligeras y hondas. No pueden usar escudos. Agregan su nivel a sus tiradas de Defensa contra gigantes, trolls y ogros. Pueden avanzar hasta el 3er nivel, máximo.

Los medianos tienen un número de puntos de Suerte igual a su nivel, más uno. Durante una aventura, un mediano puede gastar un punto de Suerte para volver a repetir una tirada de Ataque o Defensa fallida, o para escapar de un combate sin recibir un ataque (ver huyendo de los combates en la sección Encuentros). No puedes volver a repetir esa tirada, y el resultado de este lanzamiento permanece, incluso si es peor que la tirada original.

Equipo de Inicio: muchas provisiones, honda, arma ligera de mano.

Riqueza Inicial: 2d6 piezas de oro.

Puntos de Vida: 3 + nivel. Un mediano de primer nivel tiene 4 puntos de Vida.

El dinero se puede usar para sobornar monstruos, pagar los servicios de curanderos y alquimistas, comprar armas y otros equipos, o incluso resucitar a un amigo muerto.

Compra de Equipo

El equipo se puede comprar antes del juego o entre juegos.

Aquí hay una lista de artículos que un personaje puede comprar, y su precio en piezas de oro (p.o.):

Arco ---------- 15 p. oro

Arma a dos manos ---------- 15 p. oro

Arma de Mano ---------- 6 p. oro

Arma de Mano Ligera ---------- 5 p. oro

Armadura Ligera ---------- 10 p. oro

Armadura Pesada ---------- 30 p. oro

Cuerda ---------- 4 p. oro

Escudo ---------- 5 p. oro

Hechizo de Bendición ---------- 100 p. oro

Honda ---------- 4 p. oro

Linterna ---------- 4 p. oro

Poción de Curación ---------- 100 p. oro

Ritual de Resurrección ---------- 1000 p. oro

Vendaje ---------- 5 p. oro

Vial de Agua Bendita ---------- 30 p. oro

Puedes mover piezas de oro entre personajes en cualquier momento durante el juego, pero no durante un combate. Después de todo, son amigos. Pueden decidir juntar sus recursos para asegurarse de que el mejor luchador del grupo compre la mejor arma que puedan permitirse, o un hechizo de bendición para que un colega convertido en piedra por una medusa vuelva a la acción.

Arco: Este permite que un personaje realice un solo ataque antes de que los monstruos puedan actuar INCLUSO cuando los monstruos actúan antes que el grupo. Entonces el arco ya no se puede usar contra los monstruos y se supone que los personajes entran en combate cuerpo a cuerpo. El usuario del arco deberá pasar un turno para guardar el arco y sacar otra arma.

Las flechas se consideran armas cortantes.

Puedes suponer que un personaje lleva todas las flechas que pueda necesitar, y que su carcaj se reabastece entre los juegos. O si no te importa la contabilidad adicional, puedes hacer un seguimiento de cuántas flechas usa el personaje.

El personaje comienza el juego con un carcaj de 12 flechas. Todas las flechas usadas en el juego se pierden o dañan. Un personaje puede comprar más flechas, a un costo de 6 piezas de oro por docena. El máximo que un personaje puede llevar es 48 flechas.

Arma a Dos Manos: esta requiere dos manos para ser usada (así que el usuario no puede llevar un escudo o una linterna) pero da +1 a las tiradas de Ataque del portador. Elige si tu arma a dos manos causa daño por aplastamiento o cortante. (Espadón, hacha de batalla, lanza, bastón, alabarda, etc.)

Arma de Mano: este es un arma estándar como una espada, hacha, martillo o maza. Elige si quieres un arma aplastante o cortante.

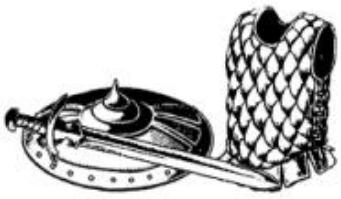
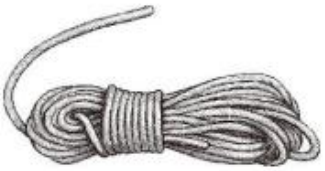
Arma de Mano Ligera: este tipo de arma le da al usuario un -1 en las tiradas de Ataque. Elige si tu arma hace daño de aplastamiento o cortante. (Daga, porra, espadín, etc.)

Armadura Ligera: esta armadura añade +1 a las tiradas de Defensa del usuario. Ciertos ataques de monstruos ignoran esta bonificación. Cuando el usuario original muere, puedes reasignar la armadura ligera a otro usuario de la misma especie (la armadura ligera de un enano le quedará a otro enano, pero no a un elfo, mediano o humano).

Armadura Pesada: una armadura pesada agrega +2 a las tiradas de Defensa del usuario. Ciertos ataques de monstruos ignorarán esta bonificación. La armadura pesada hace que el usuario sea lento, por lo que, en ciertos casos, el personaje tendrá un modificador negativo en sus tiradas de salvación. La armadura pesada está diseñada para adaptarse a un usuario, por lo que no puedes reasignarla a otro personaje si el usuario original muere.

Cuerda: Esta puede ser necesaria para atar a un monstruo derrotado.

Escudo: Este le da un +1 a las tiradas de Defensa del usuario. Este bonus no se aplica cuando el personaje huye de un combate o cuando es sorprendido por monstruos errantes. Ciertos ataques de monstruos ignorarán el bonus del escudo.

Hechizo de Bendición: los personajes pagan a la iglesia local para lanzar un hechizo de Bendición, para eliminar una condición del juego como ser maldecido o convertido en piedra por un miembro del grupo.

Honda: esta arma funciona como un arco, pero en -1. Los proyectiles de un cabestrillo, tirachinas u honda se tratan como armas aplastantes.

Linterna: un grupo debe tener al menos una linterna y asignarla a un personaje. Ese personaje debe usar una mano para llevar la linterna y no puede usar un arco, un escudo o un arma de dos manos. Si se mata al portador de la linterna, otro personaje debe portar la linterna al final del combate actual. También puedes decidir llevar más de una linterna, por si acaso.

Poción de Curación: beber el contenido de este vial, incluso en el medio de un combate, restaurará la Vida de un personaje a su nivel inicial. Ningún personaje puede beber más de una poción de sanación por aventura.

Ritual de Resurrección: se compra entre partidas para tener la oportunidad de resucitar a un miembro del grupo muerto.

Vendajes: cada personaje puede aplicarse vendas una vez por aventura, sanando un punto de vida perdido. El efecto de los vendajes es acumulativo con la curación mágica de pociones o hechizos. Los vendajes no se pueden aplicar durante el combate.

Vial de Agua Bendita: El agua bendita es agua purificada creada por clérigos de alto nivel a través de un largo procedimiento de canto y purificación en un recipiente de plata. Un frasco de agua bendita, si se lanza como un ataque contra una criatura susceptible (vampiros, demonios), automáticamente inflige 1 herida a la criatura. La iglesia restringe el uso del agua bendita, por lo que un grupo puede comprar un máximo de un vial por personaje.

Aplastar o Cortar

Cuando eliges un arma para un personaje, elige si se trata de daño aplastante (martillos, mazas, manguales, etc.) o cortante (espadas, cuchillos, hachas, etc.).

Las armas aplastantes son armas de trauma contundente que son mejores contra enemigos frágiles, como esqueletos, que se rompen bajo los golpes. Ejemplos:

- **Armas Ligeras Aplastantes a una Mano:** mazo, estaca, garrote, cachiporra, bastón de kendo, nunchaku, cayado, bastón de mago.
- **Armas de Mano Aplastantes:** barra de metal, maza, martillo, mangual.
- **Armas Aplastantes a Dos Manos:** mazo, martillo de guerra, garrote de guerra, bastón largo, lucero del alba.
- **Armas Arrojadizas Aplastantes:** bastón, honda y tirachinas.

Las armas cortantes son armas afiladas o puntiagudas que infligen daño mediante cortes y perforaciones. Pueden ser envenenadas. Ejemplos:

- **Armas Ligeras Cortantes a una Mano:** daga, cuchillo, espada corta.
- **Armas Cortantes a una mano:** espada, hacha, estoque, sable, lanza.
- **Armas Cortantes a Dos Manos:** pica, lanza larga, espada a dos manos, hacha de guerra, alabarda, naginata, glaive.
- **Armas Arrojadizas Cortantes:** flecha de arco, pivote de ballesta, cuchillo, jabalina, shuriken y hacha de mano.

Algunos monstruos son golpeados por +1 dependiendo de si el tipo de arma es la correcta, y por -1 si el tipo de arma es incorrecta. Puedes llevar más de un arma. Durante el combate, debes perder un turno para intercambiar armas. Anota en tu *Hoja de Aventura* el arma "predeterminada" para cada personaje. Esa es la que usarás cuando los monstruos errantes te sigan o cuando entras a una habitación o estancia.

Vender Equipo

Si vendes objetos de equipo, obtienes la mitad de su costo en piezas de oro, redondeado hacia abajo. El equipo mágico puede venderse, pero no comprarse. Las pociones y los anillos encantados se pueden vender por 50 piezas de oro. Las varitas, pergaminos y bastones se pueden vender por 100 piezas de oro por cada hechizo que contengan. Otro equipo mágico te dará neto d6 x d6 piezas de oro. El equipo mágico descrito en aventuras o suplementos tendrá su propio costo de piezas de oro.

Te encontrarás con monstruos y, a menudo, tendrás que luchar contra ellos. Cada monstruo tiene un nivel, una medida de lo peligroso que es. El nivel es el número que debes sacar para herir al monstruo, defenderte de sus ataques o afectarlo con un hechizo.

> Ejemplo: Un vampiro tiene nivel 5, por lo que debes sacar un 5 o más para herirlo, afectarlo con un hechizo o parar sus golpes.

Un ataque a un monstruo se realiza con un dado d6.

Guerreros, elfos, enanos y bárbaros agregan su nivel al dado. Por ejemplo, un bárbaro de tercer nivel lanzará d6 + 3. Los clérigos solo agregan la mitad de su nivel, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, un clérigo de tercer nivel lanzará d6 + 1. Los magos añaden su nivel solo si lanzan un hechizo. Los ladrones añaden su nivel solo cuando atacan a un subordinado que es superado en número por el grupo de héroes.

La tirada de Ataque se modifica por el tipo de arma: un arma a dos manos añade +1, y un arma ligera, como un garrote o un cuchillo, resta 1. Algunas armas tienen bonificaciones contra monstruos específicos, por ejemplo las armas aplastantes contra los esqueletos añaden +1.

> Ejemplo 1: Tu clérigo de nivel 5 ataca a un esqueleto, usando una maza de dos manos. Lanzas d6, +2 por ser de 5to nivel (la mitad del nivel, redondeado hacia abajo), +1 por usar un arma de dos manos, +1 por usar un arma aplastante contra un esqueleto. Total: d6+2+1+1.
>
> Nota del traductor: Si el esqueleto se considera una criatura no muerta entonces se agregaría el total del nivel del clérigo, +5 en vez de +2. (Ver descripción del Clérigo)
>
> Ejemplo 2: Tu guerrero de nivel 4 ataca con una espada. Lanzas d6 + 4 (el nivel del personaje).
>
> Ejemplo 3: Tu mago ataca con una daga (arma ligera). Lanzas d6 -1 (por usar un arma ligera). No se agrega bonificación de nivel: un mago de nivel 5 lucha como un mago de nivel 1.

Los Monstruos

Los monstruos son de dos tipos: Secuaces (criaturas de las tablas de bichos o alimañas y subordinados) y Jefes (criaturas de las tablas de monstruos extraños y de jefes).

Los Secuaces (minions o subordinados) se encuentran en grandes cantidades. Tienen 1 punto de vida cada uno. Cada ataque exitoso mata a uno de ellos. Cuando un grupo de subordinados pierde más de la mitad de su número inicial (por ejemplo, si un grupo de 8 pierde 5), los subordinados restantes deben hacer una *tirada de Moral*. Tira d6 para todo el grupo. Si sacas 3 o menos, los monstruos restantes huyen. Si sacas 4 o más, los monstruos continúan luchando. Realizas una tirada de Moral por encuentro, a menos que el perfil del monstruo indique lo contrario. Los monstruos cobardes o valientes pueden

tener un modificador +1 o -1 en su dado de moral. Algunos monstruos nunca levantan la moral. Esto está indicado en el perfil de los monstruos. Los monstruos que "luchan hasta la muerte" (ver las reacciones de los monstruos, a continuación) no ponen a prueba su moral.

Los Jefes son más duros que los secuaces. Tienen múltiples puntos de Vida, como los personajes. Algunos realizan más de un ataque por turno. Cada golpe exitoso contra un Jefe agota uno de sus puntos de Vida. Cuando un jefe pierde más de la mitad de sus puntos de Vida, su nivel disminuye en uno, y debe hacer una tirada de Moral. Lanza un dado, y si el resultado es 3 o menos, el jefe huye. Si la tirada es 4 o más, el jefe continúa peleando hasta el final. Cuando los puntos de su Vida llegan a cero, el jefe está muerto, y su cuerpo y habitación pueden ser saqueados en busca de tesoros.

<u>Importante:</u> el nivel del jefe cae INMEDIATAMENTE tan pronto como reduces el total de su Vida a menos de la mitad. Por ejemplo, un jefe de nivel 6 con 5 puntos de Vida se convierte en una criatura de nivel 5 cuando infliges un total de 3 puntos de daño. Esto significa que es más fácil golpear al monstruo y evitar sus ataques.

Monstruos que huyen

Los monstruos que huyen simplemente desaparecen del juego. No puedes perseguirlos. Aun así, ganas su tesoro.

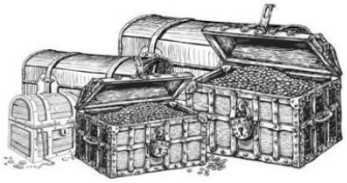


Tabla de Reacciones de los Monstruos (d6)

En general, tu grupo tiene la opción de actuar antes que los monstruos. Cuando te encuentras con monstruos, puedes:

1) Atacarlos de inmediato, o

2) Dejar que los monstruos actúen primero y ver lo que ellos hacen.

Cada monstruo tiene una tabla de Reacciones bajo su descripción. Tira d6 sobre la mesa para determinar qué hará el monstruo. Para los secuaces, haz una tirada única para todo el grupo. Los siguientes resultados son los posibles:

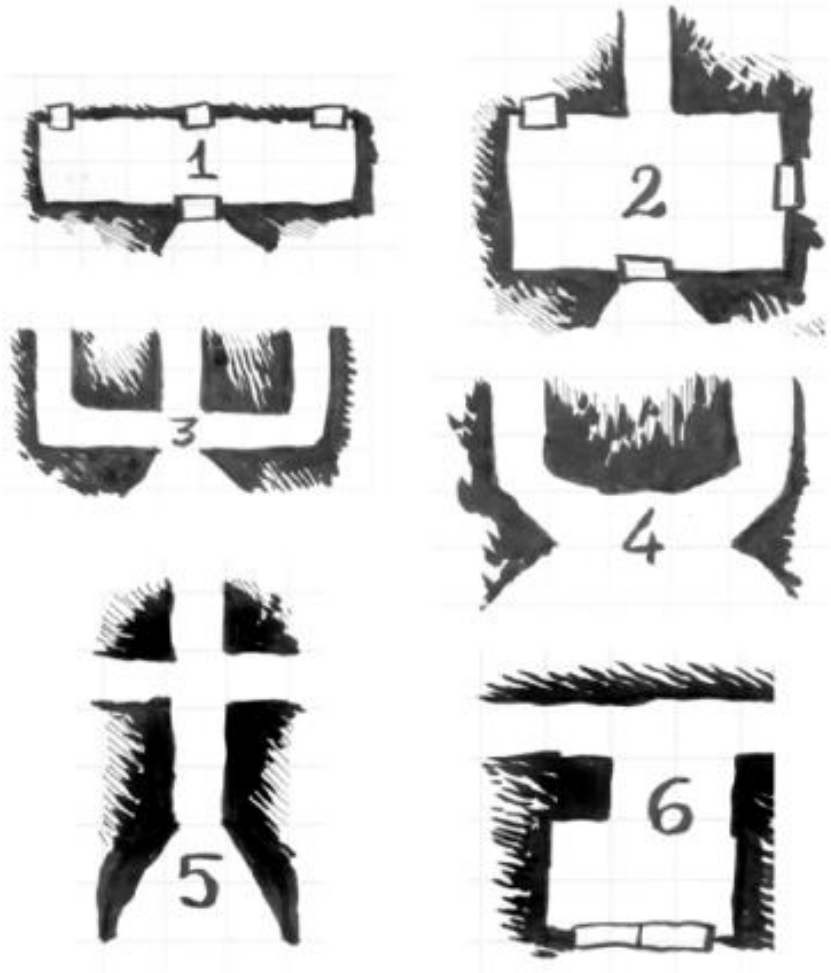
Tirada	Descripción
1	***Ofrecer comida y descanso:*** el monstruo ofrece comida, descanso y cuidado de heridas. Puedes curar una herida por personaje. ***Tranquilidad:*** el monstruo no atacará. Puedes moverte por la habitación como desees, pero el monstruo no te ayudará de ninguna manera.
2	***Huir:*** el monstruo da media vuelta y huye. El monstruo desaparece del juego. NO puedes saquear su cuerpo. ***Huir si se excede en número:*** los monstruos huyen solo si hay menos monstruos que miembros del grupo. De lo contrario, los monstruos luchan. ***Soborno:*** los monstruos piden un soborno (una cantidad fija o aleatoria de piezas de oro, como se muestra en la tabla de Reacciones). Si pagas el soborno, los monstruos te dejarán en paz. Si no pagas o no puedes, pelearán.
3	***Lucha:*** los monstruos pelean. Ellos van primero en la ronda de combate. A los monstruos se les puede exigir que pongan a prueba su moral cuando se reduzca por debajo del 50% su número inicial de puntos de Vida, a menos que su perfil o la aventura afirme que no refrenarán su moral. ***Lucha hasta la muerte:*** el monstruo luchará hasta la muerte, no pedirá cuartel y no dará ninguno. Los monstruos que luchan hasta la muerte no ponen a prueba su moral.
4	***Puzzle:*** el monstruo le pedirá al grupo que resuelva un acertijo o responda a un enigma. El Puzzle tiene un nivel. Si sacas este nivel o más en d6, el Puzzle se resuelve y el monstruo te deja ir. Los magos añaden su nivel a la tirada del dado. Si el Puzzle no es resuelto, el monstruo ataca al grupo, yendo primero en el turno. Solo tienes una oportunidad para resolver un enigma o acertijo.
5	***Misión:*** el monstruo te pide que realices una misión. Puedes aceptar o rechazar la misión. Si aceptas, haz una tirada sobre la tabla de Misiones para determinar tu misión. Si completas la misión, tan pronto como regreses a la sala donde te encontraste con el monstruo, pasa a la *tabla de Recompensas Épicas* para determinar tu recompensa. Si rechazas la misión, el monstruo se va.
6	***Desafío mágico:*** si tu grupo tiene al menos un mago o un objeto mágico que te permite lanzar un hechizo, el monstruo desafiará a tu hechicero a un duelo mágico. Los otros personajes pueden no intervenir. Tira d6 para el hechicero, sumando su nivel, y si el resultado es igual o superior al nivel del monstruo, el mago gana: el monstruo se aleja y puedes tomar su tesoro. Si el mago es derrotado, pierde un nivel (un mago puede ser degradado al nivel 0, perdiendo la habilidad de lanzar hechizos hasta que realice una tirada de Experiencia (XP) y regrese al nivel 1). Un mago de nivel 0 tiene éxito en una tirada XP sacando un 2 o más (una tirada de 1 sigue siendo un fracaso). Si no puedes o no quieres aceptar el desafío mágico, o si tu mago pierde el desafío, el monstruo luchará. Los monstruos que pierden un desafío mágico cuentan como derrotados y cuentan para los propósitos de lanzamiento de XP. ***Especial:*** los monstruos en aventuras publicadas y suplementos pueden tener otras reacciones

Salas de Entrada

Tira d6 para determinar cuál es la entrada a tu mazmorra. Dibuja esta entrada en el centro del borde inferior de la hoja. Luego, elije una puerta y tira d66 mirando en las siguientes páginas para generar una habitación.

Cualquier habitación que tenga solo un cuadrado de ancho es un corredor. Cualquier habitación que tenga 2 o más cuadrados de ancho es una habitación. Esto tiene una incidencia en el juego, ya que es más probable que los corredores o pasillos estén vacíos.

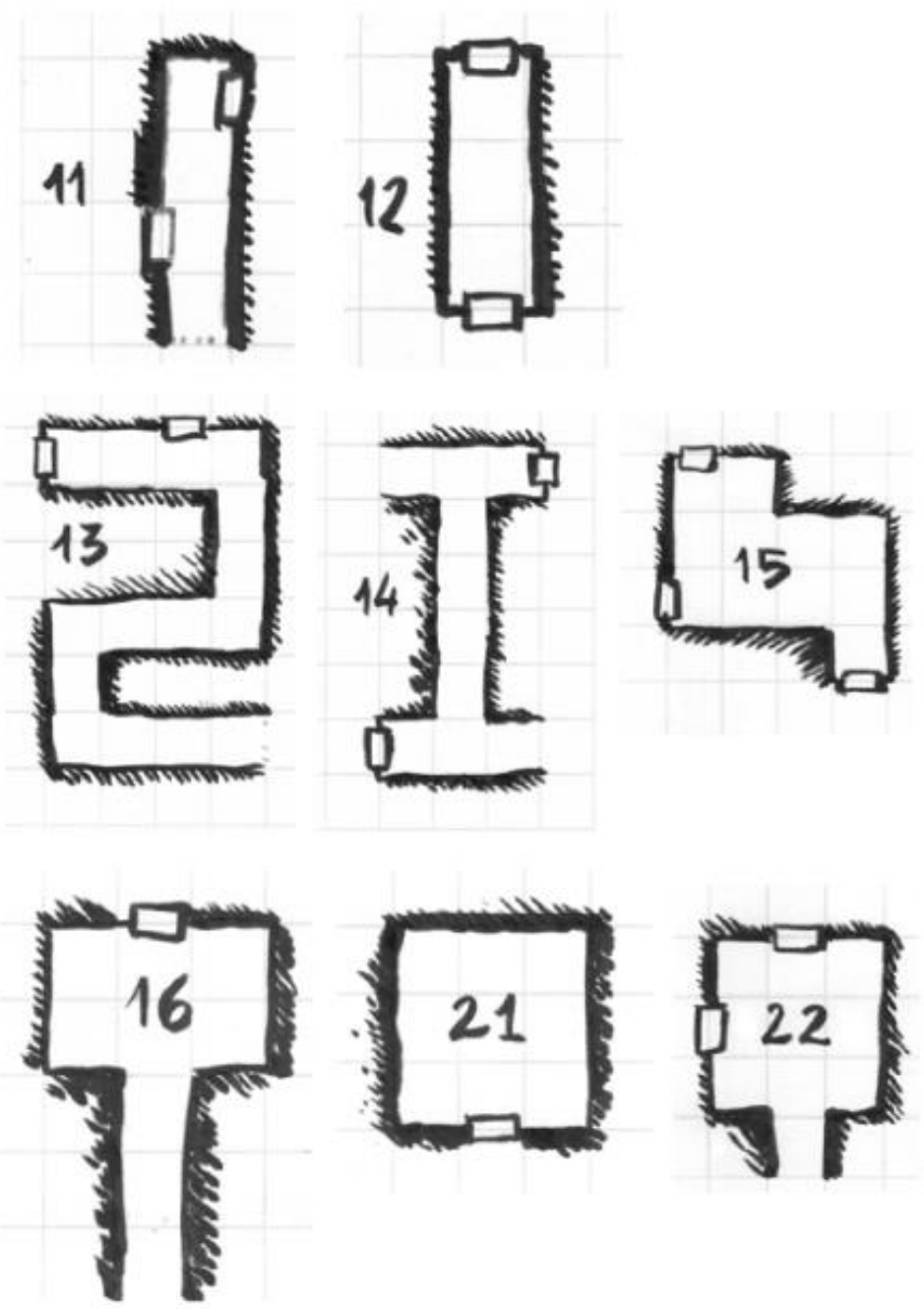
Salas de Entrada: d6 (de 1 a 6)



Habitaciones

Habitaciones: d66 (dos dados: de 11 a 66)

No existen los números 7, 8, 9, 10 ni las unidades acabadas en esos números porque un dado solo tiene 6 caras (ej. 27, 30, 47, 60, etc.)



34
33
36
42
32
35
41
24
26
31
23
25
31
32

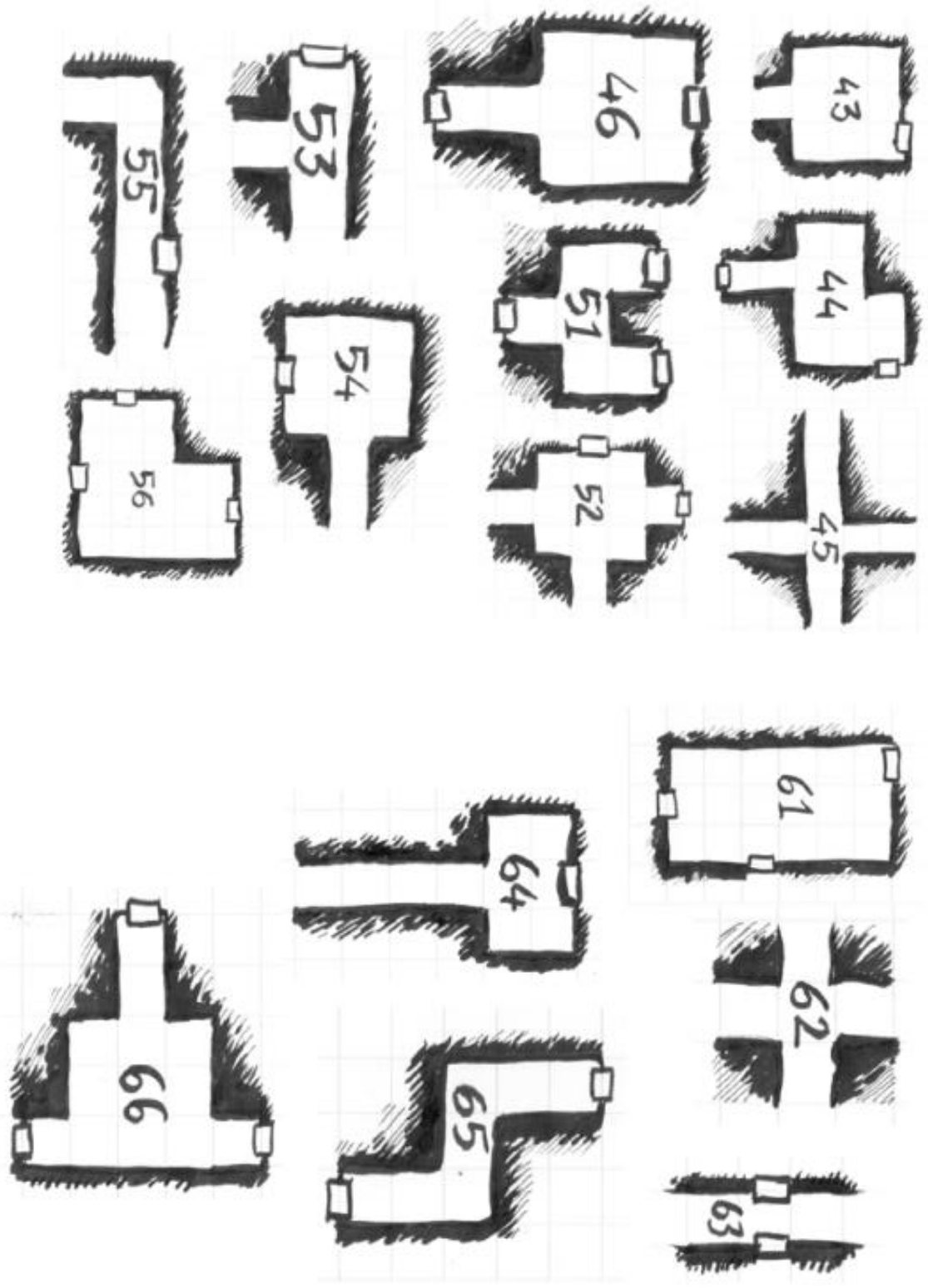

43
46
53
55
44
51
54
56
52
45
61
64
62
66
65
63

Tabla de Contenido de la Habitacion (2d6)

Tirada	Contenido
2	***Tesoro encontrado:*** tirada en la Tabla del Tesoro.
3	***Tesoro protegido por una trampa:*** Lanza en la Tabla de Trampas y en la Tabla del Tesoro.
4	Si es un corredor, vacío. De lo contrario, pasa a la ***Tabla De Eventos Especiales.***
5	Vacío, pero haz una tirada en la ***Tabla de Características Especiales.***
6	Haz una tirada en la ***Tabla de Bichos y Alimañas***
7	Haz una tirada en la ***Tabla de Secuaces o Esbirros.***
8	Si es un corredor, vacío. De lo contrario, lanza en la ***Tabla de Secuaces.***
9	Vacío.
10	Si es un corredor, vacío. De lo contrario, tira en la ***Tabla de Monstruos Extraños.***
11	Tirada en la ***Tabla de Jefe***. Luego tira d6. Agrega +1 por cada *jefe o monstruo extraño* que hayas encontrado hasta ahora en el juego. Si su total es 6+, o si el diseño de la mazmorra está completo, este es *el jefe final.*
12	Vacío si es un corredor. De lo contrario, la habitación es la guarida de ***un pequeño dragón*** (ver la *tabla de Jefe* para las reglas del dragón). El pequeño dragón cuenta como jefe y puede ser *el jefe final.*

Cuando una habitación o un pasillo están vacíos, tal vez solo lo aparenten, así que… Puedes buscar en una habitación vacía para determinar si hay algo oculto. Puedes tener suerte y encontrar tesoros escondidos, o incluso pistas sobre los secretos más oscuros de la mazmorra. Las reglas para la exploración se encuentran en la página 46. Sin embargo, la búsqueda es una actividad peligrosa. Los personajes disminuyen la velocidad, se quitan los cascos para ver mejor, envainan sus armas para inspeccionar las cosas, y su constante golpeteo en las paredes y el piso puede atraer atención no deseada.

Tabla de Características Especiales (d6)

Tirada	Descripción
1	**Fuente:** Todos los personajes heridos recuperan 1 punto de vida la primera vez que encuentran una fuente en una aventura. Futuras fuentes no tienen ningún efecto.
2	**Templo Bendito:** Un personaje de tu elección gana un +1 en Ataque contra monstruos o demonios no muertos. Tan pronto como el personaje mate al menos a un no-muerto o demonio, la bonificación desaparece.
3	**Armería:** Todos los personajes pueden cambiar sus armas si lo desean, dentro de los límites de las armas permitidas para su tipo de personaje. Por ejemplo, un Guerrero que estaba usando una espada y un escudo puede descartar su escudo y tomar un arma a dos manos, o cambiar su espada por una maza.
4	**Altar Maldito:** Al entrar en la habitación, un misterioso resplandor emana de un altar siniestro. Un personaje aleatorio está maldito y ahora tiene - 1 en sus tiradas de Defensa. Para romper la maldición, el personaje debe matar a un monstruo jefe solo, o entrar a un Templo Bendito (ver 2, arriba), o recibir un hechizo de Bendición lanzado por un clérigo.
5	**Estatua:** puedes ignorar la estatua o tocarla. Si la tocas, tira d6. De 1-3, la estatua se despierta y ataca a tu grupo (jefe de nivel 4 con 6 puntos de Vida, inmune a todos los hechizos, si la derrotas, encuentras 3d6 x 10 piezas de oro dentro). En un 4-6, la estatua se rompe, y encuentras 3d6 x 10 piezas de oro dentro.
6	**Sala con Puzzle**: la sala contiene una caja de rompecabezas. Su nivel es d6. Puedes ignorarlo o tratar de resolverlo. Por cada intento fallido, el personaje que intenta resolverlo pierde 1 Vida. Los magos y ladrones agregan su nivel a su tirada de Solución de Acertijos. Si el puzzle se resuelve, se abre la caja: haz una tirada de tesoro para determinar su contenido.

Tabla de Eventos Especiales (d6)

Tirada	Descripción
1	**Un fantasma** pasa a través del grupo. Todos los personajes deben defenderse frente al nivel 4 de Miedo o perder 1 vida. Un clérigo agrega su nivel a esta tirada.
2	**Los monstruos errantes** atacan al grupo. Tira d6: de 1-3 tirada sobre la *Tabla de Bichos*, 4 tirada en la *Tabla de Secuaces*, 5 tira sobre la *Tabla de Monstruos Extraños*, 6 tira en la *Tabla de Jefe*. Repite tirada para cualquier pequeño dragón. Un monstruo jefe llegado como un monstruo errante no tiene ninguna posibilidad de ser el jefe final.
3	**La Dama Blanca** aparece y le pide al grupo que complete una búsqueda. Si aceptas, pasa a la *Tabla de Misiones.* Si te niegas, ella desaparece. Ignora cualquier aparición futura de La Dama Blanca en el juego.
4	**¡Trampa!** Tirada en la *Tabla de Trampas.*
5	Te encuentras con un **curandero errante.** Él sanará a tu grupo a costa de 10 piezas de oro por punto de Vida sanado. Cura tantos puntos de vida como puedas. Puedes encontrar al sanador solo una vez por juego. Si lo encuentras nuevamente, vuelve a tirar.
6	Te encuentras con un **alquimista errante** que te venderá una Poción de Curación por miembro del grupo (50 oros cada una) o una dosis única de Veneno para las Armas Afiladas (30 de oro). La Poción de Sanación curará todos los puntos de Vida perdidos a un solo personaje, y puede beberse en cualquier momento como una acción gratuita. El Veneno te permite envenenar una sola flecha o un arma cortante (no un arma aplastante). Esa arma tendrá un +1 en Ataque contra el primer enemigo contra el que pelees. El Veneno no funcionará en monstruos no muertos, demonios, limos, autómatas o estatuas vivientes. Puedes conocer a un alquimista errante solo una vez por juego. Si lo encuentras de nuevo, trata este resultado como una trampa

Tabla de Tesoros (d6)

Tirada	Descripción
0 o menos	No se encontró ningún tesoro
1	d6 **piezas de oro**
2	2d6 **piezas de oro**
3	Un **pergamino** con un hechizo aleatorio
4	Una **gema** de valor 2d6 x 5 piezas de oro
5	Un **artículo de joyería** por valor de 3d6 x 10 piezas de oro
6 o más	Un **objeto mágico aleatorio** de la *Tabla de Tesoros Mágicos.*

Tabla de Tesoros Mágicos (d6).

Tirada	Descripción
1	**Varita de Sueño:** permite al usuario lanzar el hechizo Dormir 3 veces antes de que se agote su energía. Solo los magos y elfos pueden usarla. Suma el nivel del usuario para determinar la tirada de hechizos, como lo harías con el hechizo Dormir lanzado por ese personaje
2	**Anillo de Teletransportación*:*** le permite al usuario pasar automáticamente una tirada de Defensa moviendo a ese personaje fuera de la sala. Ese personaje no puede tomar parte en el combate actual, pero vuelve a unirse al grupo tan pronto como termine el combate. Después de un uso, el anillo pierde sus poderes y se convierte en un simple anillo de oro con valor de 1d6 + 1 piezas de oro.
3	**Oro de los Necios:** Estas piezas de oro mágicas (pero falsas) permitirán al usuario sobornar automáticamente al próximo monstruo que solicite un soborno. No importa lo que pida el monstruo, aparecerá la suficiente cantidad como para satisfacer su codicia. Este es un objeto mágico de un solo uso.
4	**Arma Mágica:** Da +1 a las tiradas de Ataque de su usuario. Este es un objeto mágico permanente. Tira d6 para determinar su tipo: 1 arma de mano ligera aplastante, 2 arma de mano ligera cortante, 3 arma de mano aplastante, 4-5 arma de mano de corte, 6 arco.
5	**Poción de Curación:** se puede beber en cualquier momento, sanando a un solo personaje toda la Vida perdida. Esto no requiere una acción. Este es un objeto mágico de un solo uso, utilizable por todas las clases excepto los bárbaros.
6	**Bastón de Bola de Fuego:** Este bastón le permite a su usuario lanzar hechizos de Bola de Fuego dos veces, luego se agotan sus poderes. Solo los magos pueden usarlo. Agrega el nivel del usuario para determinar el lanzamiento de hechizos, como lo harías con un hechizo de Bola de Fuego lanzado por ese personaje.

Tabla de Bichos y Alimañas (d6)

Tirada	Descripción
1	**3d6 Ratas.** Nivel 1, sin tesoro. Cualquier personaje herido tiene una probabilidad de 1 entre 6 de perder 1 Vida adicional debido a una herida infectada. Reacciones (d6): 1-3 huyen, 4-6 pelean.
2	**3d6 Murciélagos vampiro.** Nivel 1, sin tesoro. Los hechizos se lanzan a -1 debido a sus chillidos que distraen. Reacciones (d6): 1-3 huyen, 4-6 pelean.
3	**2d6 Grupo de goblins.** Nivel 3, tesoro -1, moral -1. Reacciones (d6): 1 huyen, 2-3 huyen si los superan en número, 4 soborno (5 oro x goblin), 5-6 pelean.

4	**d6 Ciempiés gigantes.** Nivel 3, sin tesoro. Cualquier personaje herido por un ciempiés gigante debe evitar el veneno de nivel 2 o perder 1 vida adicional. Reacciones (d6): 1 huyen, 2-3 huyen si superan en número, 4-6 pelean.
5	**d6 Ranas vampiro.** Nivel 4, tesoro -1. Reacciones (d6): 1 huyen, 2-4 lucha, 5-6 lucha hasta la muerte
6	**2d6 Ratas esqueléticas.** Nivel 3 muertos vivientes, sin tesoro. Los ataques de arma aplastante suman +1 contra ratas esqueléticas, pero no pueden ser atacadas con arcos y hondas. Reacciones (d6): 1-2 huyen, 3-6 luchan.

Los bichos son una subclase de esbirros. Derrotarlos no da tirada de Experiencia (XP).

Tabla de Secuaces y Esbirros (d6)

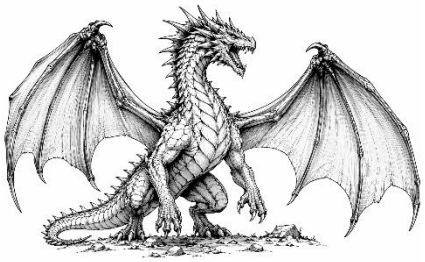
Tirada	Descripción
1	**d6 + 2 Esqueletos** o **d6 Zombies** (50% de probabilidad). Nivel 3 no-muertos. Sin tesoro. Las armas aplastantes atacan a los esqueletos en +1. Las flechas están en -1 contra ambos. Esqueletos y zombies nunca ponen a prueba la moral. Reacciones: siempre luchan hasta la muerte.
2	**d6 + 3 Goblins.** Nivel 3, tesoro -1. Los goblins tienen 1/6 de obtener Sorpresa (actúan antes que el grupo). Si es así, tira d6 en su tabla de reacciones a continuación. Reacciones (d6): 1 huyen si les superan en número, 2- 3 soborno (5 oro por goblin), 4-6 lucha.
3	**d6 Hobgoblins.** Nivel 4, Tesoro +1. Reacciones (d6): 1 huyen si les superan en número, 2- 3 soborno (10 oro por duende), 4-5 lucha, 6 lucha hasta la muerte.

4	**d6 + 1 Orcos.** Nivel 4. Los orcos temen a la magia y deben probar la moral cada vez que uno o más mueran por un hechizo. Si un hechizo hace que su número caiga por debajo del 50%, pondrán a prueba su moral en -1. Nunca tienen objetos mágicos en su tesoro: en su lugar, trata cualquier objeto mágico como piezas de oro d6 x d6. Reacciones (d6): 1-2 soborno (10 oro por orco), 3-5 lucha, 6 pelea hasta la muerte.
5	**d3 Trolls.** Nivel 5, Tesoro: normal. Los trolls se regeneran, a menos que sean asesinados por un hechizo, o que un personaje use un ataque para cortar un troll ya muerto en pedazos. Si esto no sucede, tira un dado por cada troll muerto en su próximo turno. Con un 5 o 6, el troll volverá a la vida y continuará luchando. Reacciones (d6): 1-2 lucha, 3-6 lucha hasta la muerte. Si hay un enano en el grupo, los trolls lucharán automáticamente hasta la muerte.
6	**2d6 Funjis.** Nivel 3, Tesoro: normal. Cualquier personaje que reciba daño de estos hongos gigantes debe tirar contra veneno de nivel 3 o perder 1 Vida. Los medianos suman su nivel en esta tirada. Reacciones (d6): 1-2 soborno (d6 oro por hongo), 3-6 lucha.

Mantén un recuento de todos los encuentros contra esbirros. Sobrevivir a 10 encuentros contra estos te da una tirada de XP con -1.

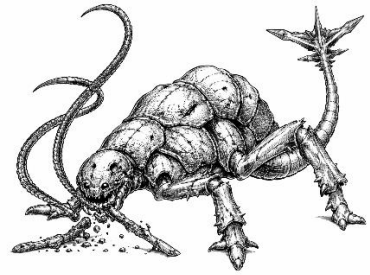
Tabla de Jefes (d6)

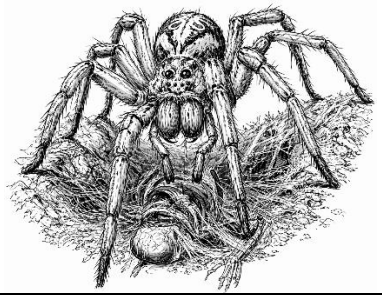
Tirada	Descripción
1	**Momia.** Nivel 5 no-muertos, 4 puntos de Vida, 2 ataques, tesoro +2. Todo personaje asesinado por una momia se convierte en otra momia y debe ser combatido por el grupo. Las momias son atacadas a +2 por el hechizo Bola de Fuego. Las momias nunca ponen a prueba la moral. Reacciones: siempre lucha.
2	**Orco Brutal.** Nivel 5, 5 puntos de Vida, 2 ataques, tesoro +1 pero no puede tener ningún objeto mágico, en su lugar, 2d6 x d6 piezas de oro. Reacciones (d6): 1 soborno (50 oro), 2-5 lucha, 6 lucha hasta la muerte.
3	**Ogro.** Nivel 5, 6 puntos de Vida, tesoro normal. Cada golpe de un ogro inflige 2 puntos de vida de daño. Reacciones (d6): 1 soborno (30 oro), 2-3 lucha, de 4-6 lucha hasta la muerte.

4	**Medusa.** Nivel 4, 4 puntos de Vida, tesoro +1. Al comienzo de la batalla todos deben tirar contra un ataque de mirada de nivel 4 o ser convertidos en piedra. Los personajes petrificados quedan fuera del juego hasta que se lanza un hechizo de Bendición sobre ellos. Los ladrones suman la mitad de su nivel a esta tirada de salvación. Reacciones (d6): 1 soborno (6d6 oro), 2 misión, 3-5 lucha, 6 lucha hasta la muerte.
5	**Señor del Caos.** Nivel 6, 4 puntos de Vida, 3 ataques, 2 tiradas de tesoros con +1. Antes de que comience la lucha, tira d6 para determinar si el Señor del Caos tiene poderes especiales: 1-3 sin poderes, 4 mal de ojo (los personajes deben tirar 4+ o estar a -1 en todas las tiradas de defensa hasta que el señor del caos muera), 5 drenaje de energía (cualquier personaje que reciba una herida del señor del caos debe tirar 4+ o perder 1 nivel), 6 explosión de fuego del infierno (antes del combate, todos los personajes deben tirar 6+ o perder 2 puntos de Vida; los Clérigos suman ½ nivel a esta tirada) . Cuando matas a un Señor del Caos, tira un dado; con 5 o 6 un personaje de tu elección encuentra una Pista (ver la página 48). Reacciones (d6): 1 huye si le superan en número, 2 lucha, 3-6 lucha hasta la muerte.
6	**Dragón Pequeño.** Nivel 6, 5 puntos de Vida, 2 ataques, 3 tiradas de tesoros con +1. En cada turno del dragón, tira d6, con 1 o 2 el dragón expira fuego, infligiendo 1 daño a todos los personajes que no defiendan en comparación al nivel 6 del aliento del dragón (cada personaje suma ½ nivel, redondeado hacia abajo). Si el dragón no expira, muerde a 2 personajes aleatorios. Los pequeños dragones nunca pueden ser monstruos aleatorios. Reacciones (d6): 1 Durmiendo (todos los personajes pueden atacar a +2 en su primer ataque), 2-3 soborno (todo el oro del grupo, con un mínimo de 100 de oro o un elemento mágico), 4-5 lucha, 6 misión. 

Derrotar a un jefe da una tirada de Experiencia (XP).

Tabla de Monstruos Extraños (d6)

Tirada	Descripción
1	**Minotauro.** Nivel 5, 4 puntos de Vida, 2 ataques, tesoro normal. Debido al poder de su carga de toro, la primera tirada de Defensa contra un minotauro está en -1. Los minotauros odian a los medianos (en realidad, les encanta devorarlos). Reacciones (d6): 1-2 soborno (60 oro), 3-4 lucha, 6 lucha hasta la muerte.
2	**Plaga del Hierro.** Nivel 3, 4 puntos de Vida, 3 ataques, ningún tesoro. Las tiradas de defensa contra el comedor de hierro no tienen la bonificación de la armadura pesada (escudo y armadura ligera si). Si el monstruo golpea, el personaje no recibe daño pero pierde su armadura, escudo, arma principal o 3d6 de oro, en este orden. Reacciones (d6): 1 huye, 2-3 soborno (d6 oro para distraer a la criatura, no puedes engañar a la criatura con el oro de los necios), 4-6 lucha. 
3	**Quimera.** Nivel 5, 6 puntos de Vida, 3 ataques, tesoro normal. En cada uno de los turnos de la quimera, tira d6. Con 1 o 2, la quimera expira fuego en lugar de realizar sus múltiples ataques. Todos los personajes deben salvar contra el fuego de nivel 4 o perder 1 Vida. Reacciones (d6): 1 soborno (50 oro), 2-6 lucha.

4	**Catoblepas.** Nivel 4, 4 puntos de Vida, tesoro +1. Todos los personajes al comienzo de la batalla deben defenderse contra un ataque de mirada de nivel 4 o perder 1 vida. Reacciones (d6): 1 huye, 2-6 lucha.
5	**Araña Gigante.** Nivel 5, 3 Vidas, 2 ataques, 2 tiradas de tesoros. Los personajes que reciban una herida deben tirar contra veneno de nivel 3 o perder una vida adicional. Debido a la red de la araña, el grupo no puede retirarse de esta pelea a menos que lancen un hechizo de Bola de Fuego para quemar la telaraña. Reacciones: siempre lucha 
6	**Gremlins Invisibles.** Una banda de gremlins invisibles roba d6 + 3 objetos al grupo. Debes entregar objetos de cualquiera de tus personajes en este orden de preferencia: objetos mágicos, pergaminos, pociones, armas, gemas, monedas (en paquetes de 10 oros cada uno). Si los gremlins roban TODO tu equipo, dejarán un mensaje de agradecimiento que cuenta como pista. Los gremlins no tienen estadísticas de combate porque es imposible luchar contra ellos. Encontrarse con ellos no da tirada de XP. Reacciones(d6): 1-3 huye, 4-6 lucha.

Los Monstruos Extraños son equivalentes a los Jefes. Derrotar a un Monstruo Extraño da una tirada de Experiencia (XP).

Tabla de Misiones o Busqueda (d6)

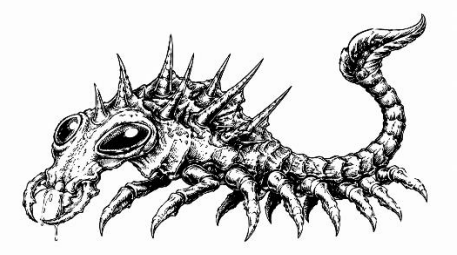
Tirada	Descripción
1	**¡Tráeme su cabeza!** La criatura le pide al grupo que mate a un monstruo jefe. Tira en la Tabla de Jefe para determinar a quién. La próxima vez que el grupo se encuentre con un jefe en una habitación, en lugar de lanzar, puedes usar al jefe de la misión. Matar al jefe y llevar su cabeza a la habitación de la criatura completa la misión
2	**¡Tráeme oro!** Para completar la misión, el grupo debe traer un tesoro d6x50 a esta sala. Si ya tienen esa cantidad disponible, la cantidad requerida para completar la búsqueda se duplica.
3	**¡Lo quiero vivo!** Como el 1, arriba, pero el grupo debe someter al jefe, atarlo con una cuerda y llevarlo a la habitación de la criatura para completar la misión. Para someter a un monstruo, debes usar el hechizo Dormir o luchar con -1 en todas las tiradas de ataque (golpear con la parte plana de la hoja o tratar de noquear al jefe en lugar de matarlo).
4	**¡Tráeme eso!** Pasa a la Tabla de Objetos Mágicos para determinar cuál es el objeto. Cada vez que el grupo mata a un jefe, hay una probabilidad de 1 entre 6 de que tenga ese objeto además de su tesoro, si lo tiene. Para completar la búsqueda, el grupo debe traer el objeto a la sala donde comenzó la misión.
5	**¡Deja que la paz sea tu camino!** Para completar la búsqueda, el grupo debe completar al menos tres encuentros en la aventura de una manera no violenta. Esto incluye reacciones como sobornos, obtener ayuda de monstruos, realizar otra búsqueda (¡no ésta!), o derrotar a un monstruo con el hechizo Dormir y luego atarlo con una cuerda.
6	**¡Mata a todos los monstruos!** Para completar la búsqueda, todas las salas de las mazmorras deben estar trazadas y todos los ocupantes deben ser asesinados, con la excepción de la criatura que envió al grupo a esta misión. Tan pronto como se cumplan estas condiciones, el grupo puede reclamar su recompensa.

Cuando se completa una búsqueda, tira en la Tabla de Recompensas Épicas.

Tabla de Recompensas Épicas (d6)

Tirada	Descripción
1	**El Libro de Skalitos.** Al grupo se le entrega el libro de hechizos que perteneció al legendario mago Skalitos. Éste cuenta como un pergamino de cada uno de los seis hechizos. Puedes romper las páginas y distribuir los seis hechizos entre el grupo para utilizarlas como pergaminos, o dejar el libro tal como está y asignarlo a un solo personaje. El libro es viejo y frágil, y se destruye si el personaje que lo lleva es asesinado por el aliento del dragón. Si no se utiliza, el libro se puede vender por 650 piezas de oro al final de la aventura.
2	**¡El oro de Kerrak Dar!** El grupo recibe la ubicación del tesoro que perteneció a un enano. Tan pronto como busquen en una habitación y genere al menos una pista, pueden usar esa pista para encontrar un cofre oculto que contiene 500 piezas de oro.
3	**Arma encantada.** Una de las armas del grupo está encantada y ahora puede lanzar dos dados para sus tiradas de Ataque, eligiendo el mejor resultado. El arma también puede herir monstruos que solo pueden ser golpeados por magia. El encantamiento dura hasta el final de la aventura.
4	**Escudo de Advertencia**. Uno de los escudos del grupo ahora está encantado y cuenta como protección incluso si el usuario es sorprendido por monstruos errantes o si el grupo huye de un combate. Si el grupo no tiene escudos, se les dará uno. El escudo de advertencia es permanente y durará durante toda una campaña. Se puede vender por 200 piezas de oro.
5	**Flecha Asesina.** El grupo recibe una flecha que inflige automáticamente 3 heridas a un monstruo. Pasa a la tabla de Jefe para determinar qué monstruo se ve afectado por la flecha. La flecha solo puede ser utilizada por un personaje con un arco. Impacta automáticamente contra su objetivo de monstruo diseñado. Una vez utilizada, la flecha se rompe. Si no se utiliza, se puede vender por 3d6 x 15 piezas de oro.
6	**Símbolo Sagrado de Curación.** El grupo recibe un símbolo sagrado que solo puede usar un clérigo. El clérigo hará todas las tiradas de curación a +2 hasta que muera. Cuando el clérigo muere, el símbolo sagrado se puede comprar a la iglesia del clérigo. Si el símbolo y el cuerpo del clérigo asesinado se entregan a la iglesia, un intento de resucitar a ese clérigo será pagado por la iglesia. Si no se usa, el símbolo sagrado se puede vender por 700 piezas de oro.

Cada recompensa épica sucede solo una vez por campaña. Marca la recompensa cuando se obtenga. Si sale nuevamente, vuelve a tirar hasta que se seleccione una recompensa diferente.



Moviéndose a traves de la Mazmorra

El juego no usa ningún modo formal para marcar el paso del tiempo. Los personajes simplemente se mueven de habitación en habitación. Si en un escenario es importante calcular el paso del tiempo (por ejemplo, porque hay un efecto del juego que ocurrirá después de un cierto tiempo), suponga que cada habitación o corredor generado equivale a 10 minutos del tiempo de los personajes. Esto puede parecer mucho, pero incluye vendaje de heridas, contar monedas y dividirlas entre el grupo, descansar, comer y muchas otras actividades menores que no necesitan ser registradas.

¿Te estás quedando sin Papel?

Tus habitaciones pueden dibujarse hasta el borde de la hoja de papel. Recomendamos utilizar una hoja de 20 cuadrados de ancho por 28 cuadrados de alto. Una hoja ligeramente más pequeña o más grande funcionará bien. Si una habitación o corredor se encuentra con el final del papel, las habitaciones terminan ahí. Si una habitación va al borde del papel, ignore la parte de la habitación que saldría del papel. Ignora cualquier puerta que se conecte con el borde del papel: esa habitación o corredor es un callejón sin salida.

¿No hay espacio para una Habitación?

Si la tirada de tu habitación al azar crea una estancia que no cabe, por ejemplo, porque se intersecaría con otra habitación o corredor, corta la habitación: es un callejón sin salida. Todavía cuenta como una sala o corredor, según la tirada aleatoria de la habitación, y aún se hará una tirada por su contenido, incluso si es de solo un cuadrado de tamaño.

Volviendo Sobre tus Pasos

A veces necesitas regresar a las habitaciones que ya has visitado. Para cada habitación o sección del corredor que visites, tira un dado. Con un 1, tu grupo es atacado por monstruos errantes. Los monstruos errantes siempre te sorprenden, por lo que atacan primero, comenzando con los personajes en la parte posterior de tu orden de marcha. Después de un turno, si estás en una habitación, el grupo se extenderá y protegerá a sus miembros más débiles, por lo que puedes distribuir los ataques de los monstruos errantes como lo harías en un combate normal.

Si estás reingresando a una habitación ocupada por un monstruo que sobornaste, los monstruos errantes no pueden aparecer en esa habitación. Tira un dado de Reacciones para ese monstruo. Si se vuelve a sacar un resultado de soborno, el monstruo pedirá otro soborno, y si no lo proporcionas, atacará al grupo. Si se lanza otro resultado, el monstruo te permitirá moverte por la habitación sin pedir ningún soborno. Toma nota del tesoro que le diste al monstruo; siempre puedes cambiar de opinión más tarde y elegir atacar al monstruo sobornado. Si lo haces, recuperarás tu tesoro, además de cualquier tesoro generado por el tesoro de ese encuentro, si hay alguno.

El Jefe Final

A menos que estés jugando una aventura ya preparada, tu misión predeterminada es matar al Jefe Final de la mazmorra. Cada vez que te encuentres con un monstruo jefe, tira d6 y agrega +1 por cada monstruo jefe que ya hayas encontrado en este juego (incluida cualquier criatura de la *tabla de monstruos extraños*). Si sacas 6 o más, te encuentras con el *Jefe Final*. Guarda nota de los jefes que has encontrado en el cuadro correspondiente en la Hoja de Aventura. Cuando te quedes sin puertas para abrir, la última habitación que generas contendrá automáticamente un monstruo *Jefe Final*.

El *Jefe Final* tiene una Vida adicional, un ataque adicional y luchará automáticamente hasta la muerte. El tesoro de las piezas de oro del Jefe Final se triplica, o aumenta a 100 piezas de oro, lo que sea mejor para ti. Si tiene un objeto mágico en su tesoro, encontrarás dos objetos mágicos en su lugar. Matar al Jefe Final y salir de la mazmorra pone fin a la aventura, pero si tienes una Búsqueda en marcha, puedes continuar hasta completar la mazmorra o la misión, pase lo que pase primero. Si hay alguna puerta sin abrir en la habitación del jefe final, puedes ignorarla o abrirla, como mejor te parezca.

Límites de Tiempo

Puedes establecer un límite de tiempo real, como, "Jugaré durante 45 minutos y luego me encontraré automáticamente con un Jefe Final en la última habitación que genere, lucharé esa batalla, regresaré sobre mis pasos para salir y acabar el juego".

¡Vámonos de aquí!

Matar al jefe final y tomar su oro no es suficiente. ¡En serio, tienes que salir vivo de la mazmorra! Los personajes estarán agotados, heridos y (con un poco de suerte) ralentizados por los cofres de oro que llevan, por lo que los monstruos intentarán sorprenderlos y saltar sobre ellos. Tira un d6 por cada habitación o corredor que tengas que cruzar para salir de la mazmorra, incluida la primera habitación. Con un 1, los monstruos vagabundos te atacan.

Dividir el Grupo

En ciertas circunstancias, es posible que desees dividir el grupo. Por ejemplo, es posible que quieras dejar un personaje para proteger el cuerpo de un compañero caído o enviar un solo personaje para completar una misión. En estos casos, cada vez que los monstruos errantes son lanzados para el grupo principal, se obtiene una probabilidad de 1 entre 6 de que aparezcan monstruos vagando también contra los personajes que quedan solos. Dividir el grupo es muy peligroso.

Héroes Caídos

Cuando un personaje pierde su último punto de Vida, se desploma en el suelo, herido de muerte. Si el combate continúa, un compañero puede acceder a cualquier pergamino, poción, frasco de agua bendita, arma, escudo o elemento mágico en el cuerpo del aventurero muerto, pero para hacerlo, el camarada debe renunciar a su ataque en ese turno. Si el grupo se retira de la sala, un aventurero puede llevar el cuerpo del camarada caído si lo desea, pero ese personaje no podrá hacer tiradas de defensa y será golpeado

automáticamente por cualquier monstruo que lo ataque. Un camarada que lleve a un amigo muerto estará automáticamente en la retaguardia de la orden de marcha (posición 3 o 4). El grupo puede sacar a un camarada muerto de la mazmorra moviéndose a la primera sala de la mazmorra. Se supone que dejan el cuerpo recién salido de la mazmorra, redistribuyen entre ellos cualquier tesoro o equipo que llevara el camarada muerto, y pueden continuar la aventura si lo desean. Si dejas un tesoro en el cuerpo de tu compañero, hay una probabilidad de 5 entre 6 de que sea robado si lo dejas sin protección. Es posible que desees sacar a un compañero muerto de la mazmorra por dos razones: para darle un entierro adecuado o, si puedes gastar 1000 oros, haz que la iglesia local intente un ritual de resurrección. Tirada d6: si el resultado es igual o inferior al nivel del personaje, el ritual tiene éxito: el personaje vuelve a la vida y puede seguir jugando en la campaña. Si la tirada falla, el dinero se gasta, pero el personaje se pierde irremediablemente. Se debe elegir un nuevo personaje de primer nivel para reemplazar al aventurero muerto.

Subir de Nivel

Cada vez que el grupo mata a un jefe, completa una misión o sobrevive a 10 encuentros con secuaces, un personaje de tu elección puede intentar subir de nivel. Esto se llama Experiencia o tirada de XP. Tira un dado, y si el resultado es más alto que el nivel actual del personaje, el personaje gana un nivel. Si matas a un dragón como el monstruo Jefe Final, obtienes DOS tiradas de XP (pero un máximo de un nivel). Las habilidades que permiten volver a tirar los dados, como la suerte del mediano, NO se pueden usar en las tiradas de XP. Las tiradas de XP para los secuaces están en -1. No puedes intentar subir de nivel con el mismo personaje dos veces seguidas.

> *Ejemplo: Dollom, un mago de nivel 3, está en un grupo que logra matar a un Señor del Caos. Dado que el Señor del Caos es un jefe, el jugador decide intentar una tirada de XP para Dollom. Los jugadores lanzan un 3, que no es más alto que el nivel actual de Dollom, por lo que Dollom sigue siendo un mago de nivel 3. Más tarde en la aventura, el grupo mata a un dragón. El jugador intenta subir de nivel a Dollom nuevamente. Matar a un dragón da dos tiradas de XP. El jugador tira d6, obtiene una puntuación de 5, por lo que Dollom sube de nivel y se convierte en un mago de nivel 4. El jugador ahora puede usar la segunda tirada de XP para otro personaje, ya que puede tener un máximo de un aumento de nivel por encuentro con un personaje. Si la tirada de XP de Dollom hubiera fallado, el jugador podría haber usado la segunda tirada de XP para intentar subir de nivel nuevamente a Dollom.*

Nivel Máximo

Una vez que un personaje alcanza el nivel 5 (solo la raza humana), ha alcanzado su punto máximo y ya no puede subir más de nivel. Los enanos alcanzan su punto máximo en el nivel 4. Los elfos y los medianos alcanzan su punto máximo en el nivel 3.

Aumentar la Vida con el Nivel

Un personaje que sube un nivel gana un punto de Vida. Los suplementos de campañas ya preparadas pueden tener reglas diferentes para subir niveles, según la trama de la aventura. En el suplemento “Cuatro Contra la Oscuridad: Las Mazmorras Profundas”, los personajes tienen la opción de tomar habilidades de expertos en lugar de subir de nivel.

Hay seis hechizos básicos en el juego. La Bendición puede ser lanzada por *magos y clérigos.* Todos los otros hechizos solo pueden ser lanzados por *magos y elfos.* Lanzar un hechizo es una acción equivalente a Atacar en combate. Los hechizos se pueden lanzar durante un combate cuerpo a cuerpo. Un hechicero puede atacar con normalidad o lanzar un hechizo, no ambos. El hechizo de Escapada puede ser lanzado en lugar de hacer una tirada de Defensa. Es el único hechizo que se puede lanzar durante el turno de los monstruos.

Bendición: Este hechizo elimina una maldición de un personaje. Una maldición es un efecto del juego que se obtiene al entrar en una habitación maldita. La bendición también eliminará otras condiciones, como ser convertido en piedra por una medusa.

Bola de Fuego: Este hechizo funciona como una tirada de Ataque. El *mago* añade su nivel a la tirada. La bola de fuego no afecta a los dragones (pero sí afecta a los dragones no-muertos). Si se usa contra los secuaces, la bola de fuego mata a una cantidad de criaturas igual a la tirada del hechicero menos el nivel de los secuaces. Un mínimo de una criatura siempre es asesinada.

> *Ejemplo: Un mago de nivel 1 lanza una bola de fuego a un grupo de goblins (secuaces de nivel 3). El mago saca un 5 + 1 = 6 en total, por lo que (6-3) = 3 goblins mueren.*

Rayo (o Relámpago): Este hechizo funciona como una tirada de Ataque. Los magos añaden su nivel a la tirada. Contra un grupo de esbirros, el hechizo matará a uno solo si golpea. Contra un jefe, inflige 2 puntos de Vida si golpea.

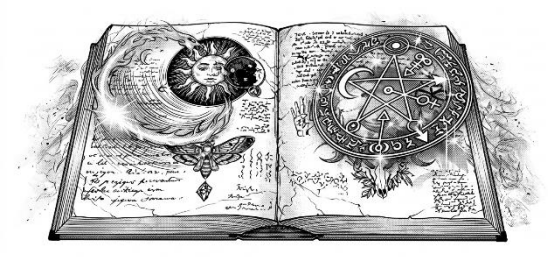
Dormir: este hechizo funciona como una tirada de Ataque. No afecta a muertos vivientes o dragones. El mago agrega su nivel a la tirada. Dormir derrotará a un jefe o d6 + Nivel de esbirros si golpea con éxito. Los monstruos puestos a dormir cuentan como muertos…

Escapada: el mago desaparece de su ubicación actual y reaparece en la primera sala del juego. Este hechizo puede ser lanzado en lugar de hacer una tirada de Defensa, o puede ser lanzado normalmente en el turno del grupo. Funciona automáticamente.

Proteger: Este hechizo da +1 a las tiradas de Defensa de un solo personaje durante toda la batalla.

Tabla de Hechizos Aleatorios (d6)

Tirada	Hechizo
1	Bendición
2	Bola de Fuego
3	Rayo (o Relámpago)
4	Dormir
5	Escapada
6	Proteger



Cuando tu grupo entra en una habitación y se encuentra con monstruos, tienes dos opciones:

1) Actúas primero y atacas a los monstruos, o

2) Esperas y ves lo que hacen los monstruos.

Si **atacas de inmediato**, tus personajes realizarán tiradas de Ataque y las dividirán por el nivel de monstruos, calculando cuántos monstruos mueren por el ataque.

> Ejemplo: Un guerrero lanza un ataque total de 7 cuando ataca a un grupo de goblins (nivel 3). El ataque mata a 2 goblins (uno con los primeros 3 puntos, otro con los otros 3 puntos, y el punto extra se desperdicia).

Tus personajes pueden atacar en el orden que desees. Solo los monstruos que sobreviven, cuando el turno de tu grupo termina y el del monstruo comienza, tienen la oportunidad de devolver el golpe a tus personajes.

Si **no atacas inmediatamente**, el monstruo irá primero. Tira d6 en la Tabla de Reacción de ese monstruo para determinar qué hacen los monstruos. Algunos monstruos siempre atacarán, por lo que no tiene sentido dejarlos tener la iniciativa. Como se describe en las páginas 15-16, algunos monstruos huirán, aceptarán un soborno o incluso te pedirán que realices una misión.

Si los monstruos te toman por sorpresa (¡cuidado con esos goblins furtivos!), Actuarán primero. Pasa a la *Tabla de Reacciones* para determinar lo que hacen.

Orden de Marcha

Debes decidir en qué orden los personajes marchan por la mazmorra. Usa miniaturas o contadores para representar esto, o escribe el orden de marcha en la Hoja de Aventura simplemente escribiendo un número (1, 2, 3 o 4) al lado del nombre del personaje. Puedes cambiar su orden de marcha cada vez que se encuentren en una habitación o corredor vacío. No puedes cambiar tu orden de marcha mientras luchas.

Orden de marcha en los pasillos: un corredor es lo suficientemente grande como para permitir que dos personajes caminen uno al lado del otro, por lo que un grupo de cuatro personajes tendrá dos personajes en el frente (lugares 1 y 2) y dos en la parte posterior (lugares 3 y 4). Un grupo de tres personajes tendrá dos personajes en el frente (lugares 1 y 2) y uno en la parte posterior (lugar 3). Si el grupo se reduce a 2 personajes, ambos cuentan como que están al frente, pero ambos serán atacados por la retaguardia si son sorprendidos por monstruos errantes (ver *Monstruos Errantes*, página 46).

En un pasillo, solo los personajes en los lugares 1 y 2 pueden luchar, mientras que los personajes en los lugares 3 y 4 solo pueden lanzar hechizos o atacar sobre las cabezas de sus amigos si tienen un arco o una honda.

La misma restricción se aplica a los monstruos: cuando te encuentras con un grupo de monstruos en un corredor, solo dos de ellos podrán atacar a tus personajes.

Orden de marcha en las habitaciones: el orden de marcha es irrelevante cuando el grupo entra en una habitación. Las habitaciones son lo suficientemente grandes como para que todos los personajes puedan luchar. Sin embargo, los personajes con arcos y hondas pueden usarlos solo en el primer turno. Después de esto, se enfrentarán en *combate cuerpo a cuerpo.* En combate cuerpo a cuerpo, se supone que todos los personajes empuñan sus armas de combate cuerpo a cuerpo o, si no tienen ninguna, pelearán desarmados a -2 en las tiradas de Ataque, usando golpes y patadas.

Los hechizos se pueden lanzar de forma normal en las habitaciones. Los lanzadores de hechizos son lo suficientemente fuertes como para resistir un ataque cuerpo a cuerpo y aun así poder freír a sus enemigos con una Bola de Fuego.

Cuando atacan los Monstruos

Después de que todos los personajes del grupo hayan realizado una acción cada uno (ataque, lanzamiento de hechizo, curación), son los monstruos los que atacan, si es que alguno ha sobrevivido al ataque del grupo.

Los monstruos no tiran dados: los personajes que son atacados hacen una tirada de Defensa contra el nivel de los monstruos. La tirada de Defensa se modifica por armadura, escudo y por nivel del personaje en el caso de los ladrones.

Modificadores de Tiradas de Defensa

- Armadura Ligera +1
- Armadura Pesada +2
- Escudo +1
- Ladrón: añade el nivel del ladrón
- Enano: defensa contra trolls o gigantes +1
- Mediano: defensa contra trolls, gigantes y ogros suma el nivel del mediano.

Una tirada de 1 es siempre un fallo. Una tirada de 6 es siempre una Defensa exitosa. Ciertos ataques anulan el bonus de armadura o escudo. Los ataques sorpresa de los monstruos errantes que se acercan sigilosamente al grupo anulan la bonificación de los escudos.

Éxito de la Tirada de Defensa: si el personaje saca un número más alto que el nivel del monstruo, o si saca un 6 natural (sin modificar), el personaje no recibe daño del ataque.

Fracaso de la Tirada de Defensa: si tu tirada de Defensa es igual o menor que el nivel del monstruo, o si el personaje tira y saca un 1 natural (sin modificar), el personaje recibe UNA herida. Borra un punto de vida del perfil del personaje. Algunos monstruos poderosos infligen DOS heridas en un golpe exitoso, como se explica en su *Tabla de Monstruos.*

Quien es Atacado

Quien es atacado por monstruos depende de tres factores:

1) Número de monstruos.

2) Tu orden de marcha.

3) Si estás en una habitación o un pasillo.

En estancias con menos monstruos que personajes: cada monstruo DEBE atacar a un personaje diferente. El orden de marcha es ignorado. Si no hay suficientes monstruos para atacar a todos los personajes, tú decides qué personaje no es atacado.

> Ejemplo: tres goblins luchan contra dos guerreros, un mago y un clérigo. El jugador decide que los tres goblins atacan a los dos guerreros y al clérigo. El mago se esconde detrás de sus amigos y no es atacado.

En una habitación con tantos monstruos como personajes hay: cada personaje recibe un ataque.

En una sala con más monstruos que personajes: cada personaje recibe UN ataque, y distribuye aleatoriamente los ataques adicionales. Excepción: si los monstruos ODIAN a una clase de personaje, siempre realizarán ataques adicionales en esa clase. Trolls, goblins y kobolds odian a los enanos; los orcos odian a los elfos; y los no muertos odian a los clérigos.

En un pasillo: DOS monstruos, como máximo, atacarán a los dos personajes al frente (lugares 1 y 2 del orden de marcha).

Un solo personaje en un corredor será atacado por dos monstruos.

El aliento de Dragón golpeará a todos los personajes en un pasillo o habitación.

Los monstruos errantes en un corredor caerán por sorpresa sobre el grupo. ¡Hasta dos monstruos atacarán a los dos personajes en la retaguardia! Los personajes serán sorprendidos y no reciben el bonus de Defensa de un escudo en este primer ataque.

A veces, tu grupo será tan golpeado que es posible que desees huir de una oposición abrumadora. Hay dos opciones: Retirada y Huida.

Retirada: tu grupo se retira lentamente a cualquier habitación a vuestra espalda, cierra la puerta de golpe y deja a los monstruos al otro lado. Toma nota de dónde están los monstruos. ¡Todavía estarán allí si vuelves a entrar en esa habitación! La retirada solo es posible cuando los personajes tienen una puerta que cerrar entre ellos y los monstruos. Si la habitación tiene una abertura, no es posible la retirada. Durante una retirada, los monstruos golpean UNA VEZ a los personajes, pero los personajes tienen +1 en sus tiradas de Defensa.

Huida: el grupo se escapa. Mientras lo hace, cada monstruo atacará una vez. Cada personaje debe hacer una tirada de Defensa. La bonificación de los escudos no se aplica en este caso. Si hay suficientes monstruos para atacar a todos los personajes, cada personaje recibe un ataque. Si hay menos monstruos que personajes, los ataques se dirigirán primero contra el personaje o los personajes que hayan perdido más puntos de Vida, luego contra los personajes que son odiados por los monstruos (trolls y goblins odian a los enanos, los orcos odian a los elfos, los no muertos odian a los clérigos).

Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, reparte los ataques aleatoriamente.

Si un personaje muere mientras huye, su equipo y su tesoro permanecen en la habitación y no pueden redistribuirse entre los demás miembros del grupo. Marca la habitación en tu mapa. Tendrás que volver a entrar en esa habitación y luchar contra los monstruos para recuperar el botín de guerra.

Cuando los Monstruos Huyen

A veces, el monstruo se escapará de un combate, debido a una tirada de moral fallida o algún otro efecto del juego. Cuando esto sucede, cada personaje puede realizar un ataque a +1 contra un monstruo que huye. En la mayoría de los casos, puedes ignorar esta regla, ya que no hará ninguna diferencia: los monstruos que huyen cuentan como derrotados y de todos modos obtienes su oro.

Un combate termina cuando:

1) Todos los monstruos en la habitación han sido asesinados.

2) Todos los monstruos han huido.

3) Todos los personajes han sido asesinados.

4) El grupo decide salir del combate, como se explicó anteriormente (retirada o huida).

Hasta que finalice el combate, un personaje no puede realizar ninguna otra acción que no sea atacar, defender, lanzar un hechizo, salir del combate o cualquier otra acción permitida por la descripción de la habitación que el grupo está explorando, según la descripción del monstruo, o por un objeto mágico. Por ejemplo, tu ladrón no puede desarmar una trampa o buscar en la habitación mientras el resto del grupo está ocupado peleando.

Saqueo

Cuando tu grupo derrota a todos los monstruos en una habitación, haz una tirada en la *Tabla de Tesoros.* Algunos monstruos tienen más tesoros que otros, algunos tienen un modificador de tirada de tesoro (por ejemplo, si el perfil del monstruo dice “Tesoro -1”, tiras d6 -1 en la tabla). Algunos monstruos no tienen ningún tesoro. Haces una tirada por encuentro, NO una tirada por monstruo. Tira por el tesoro incluso si los monstruos huyen.

Distribuye el tesoro saqueado como mejor te parezca entre tus personajes. Sin embargo, a los bárbaros no se les pueden asignar objetos mágicos (¡no los usarán, y ni siquiera los llevarán!)

Los monstruos errantes nunca poseen tesoros.

Llevar el Tesoro

Los personajes pueden llevar cualquier cantidad de gemas, joyas, pergaminos, varitas mágicas, frascos de agua bendita y pociones. Cada personaje puede llevar un máximo de 200 piezas de oro, dos escudos (uno con correa en la espalda y el otro usado en una mano), tres armas (un bastón mágico cuenta como un arma, y un arma a dos manos cuenta como dos armas).

Los personajes que llevan más de esto tienen -1 en sus tiradas de Defensa.

Todas las mazmorras tienen secretos. Siempre que se genere una habitación vacía, puedes decidir que no es el caso, y tirar sobre la Tabla a continuación. Un mediano puede usar un punto de Suerte para volver a tirar. En una habitación solo se puede buscar una vez. Márcala con una "B" cuando hagas la búsqueda en ella.

Al buscar en pasillos, tiras con -1.

Tabla de Busqueda de Habitacion Vacia (d6)

Tirada	Resultado de la búsqueda
1	¡Los monstruos errantes atacan!
2-4	La habitación está vacía.
5-6	Pista, puerta secreta o tesoro escondido.

Tabla de Monstruos Errantes (d6)

Los monstruos errantes son los guardias de seguridad de la mazmorra. Van de un lado a otro, utilizan pasajes secretos o se esconden en las sombras hasta que pasan los temerarios aventureros. Cuando las reglas requieren a los monstruos errantes, tira d6 para determinar qué tipo de monstruos son atraídos:

Tirada	Resultado
1-2	Tirada en la Tabla de Bichos y Alimañas
3-4	Tirada en la Tabla de Secuaces o Esbirros
5	Tirada en la Tabla de Monstruos Extraños
6	Tirada en la Tabla de Jefe. Si sale un Dragón, vuelve a tirar. Un monstruo errante NUNCA puede ser el Jefe Final.

Una aventura lista para jugar tendrá sus propias *Tablas de Monstruos Errantes*, apropiadas para el escenario.

Los monstruos errantes se abalanzan furtivamente contra el grupo y automáticamente atacan primero en el primer turno de combate. Los personajes no pueden usar su bonificación de escudo en su primera tirada de defensa contra monstruos errantes. Si te encuentras en un corredor, los monstruos errantes atacarán a los dos personajes que van más atrás en el orden de marcha. Si estás en una habitación y hay suficientes monstruos errantes para atacar a todos los personajes, todos los personajes serán atacados por al menos un monstruo, con ataques adicionales yendo contra clases de personajes odiados primero, y luego contra los personajes con la menor cantidad total de puntos de Vida (tira al azar si hay más de un personaje con el mismo total de puntos de Vida).

Todos los monstruos errantes prueban su moral cuando la situación lo requiere, a menos que sean un monstruo que nunca pone a prueba la moral.

Puerta Secreta

¡Encontraste una puerta secreta o pasadizo! Dibuja una puerta en un lado de la habitación o corredor actual y coloca otra habitación aleatoria que se conecte con ella. Puedes espiar en la habitación y determinar su contenido ANTES de entrar en ella, y puedes decidir dejarla en paz si el peligro parece demasiado para el grupo.

Si encuentras un tesoro detrás de una puerta secreta, su valor en piezas de oro se duplica.

Si decides entrar a la habitación secreta, cualquier monstruo en la habitación será sorprendido. Reduce su nivel en uno (a un mínimo de 1) en el primer turno del combate subsiguiente.

Cuando encuentres una puerta secreta, tira un dado. Con un 6, ¡felicitaciones! Has encontrado un atajo seguro fuera de la mazmorra. Puedes salir de la mazmorra al llegar a esta sala en cualquier momento.

Tesoro Oculto

Buscar en la habitación produce un hallazgo afortunado. Un ladrillo suelto o baldosa esconde piezas de oro por valor de 3d6 x 3d6. Sin embargo, ¡aquí nada es gratis! Antes de determinar la cantidad de oro encontrada, pasa a la siguiente tabla.

Tabla de Complicacion del Tesoro Oculto (d6)

Tirada	Complicación
1-2	¡Se activa una alarma, atrayendo monstruos errantes a la habitación!
3-5	El oro está protegido por una trampa. El nivel de la trampa es igual al número que sacaste en esta Tabla (3, 4 o 5). Un ladrón puede intentar desarmar la trampa. Si no tienes ningún ladrón, la trampa ataca a un aventurero al azar, infligiendo una herida si no puede salvarse, y dos heridas si saca un 1.
6	Un fantasma (nivel d3 + 1) protege el oro. Un clérigo puede intentar desvanecer al fantasma (tira d6 más el nivel del clérigo, el fantasma se destruye si el clérigo saca un número igual al nivel del fantasma o mayor). Si no hay un clérigo en el grupo, o si este no puede eliminar al fantasma, todos los personajes pierden 1 Vida y luego el fantasma desaparece.

Un personaje encontró una pista para algo grande. Escribe PISTA en la Hoja de Aventura del personaje. Cuando el personaje tenga tres pistas (obtenidas durante la aventura actual, o en el transcurso de una campaña), habrá descubierto un gran secreto. El personaje inmediatamente hace una tirada de XP, ganando un nivel si tiene éxito, y elige uno de los siguientes efectos para representar el secreto que descubrió:

Lista de secretos

Debilidad de un monstruo: cuando te encuentras con un monstruo jefe de tu elección, tienes un +2 para atacar a ese monstruo. La bonificación dura todo el combate, no para un solo ataque. Todos los personajes del grupo disfrutan de la bonificación.

Trato con un monstruo: cuando te encuentres con un monstruo, puedes declarar que tienes un trato con la criatura. El monstruo permitirá que tu grupo pase por la sala sin atacarte en el momento que lo necesites. Sin embargo, no puedes tomar el tesoro del monstruo. No puedes usar esta regla con bichos y alimañas o con el Jefe Final.

Ubicación de un tesoro oculto: cuando entras a una habitación vacía (no la primera habitación de una mazmorra), la reconoces como la ubicación de un tesoro escondido que puede revelarse al pronunciar la contraseña correcta. Se abre un nicho en una pared y se encuentran piezas de oro por valor de 3d6 x 10.

Nombre verdadero de una entidad espiritual: estás en contacto con un ángel o un demonio (a tu elección, pero una vez elegido, no puede ser cambiado). Durante una partida, puedes llamar a un ángel para sanar a un solo personaje con toda la salud o para rescatarlo de una trampilla-foso; alternativamente, puedes llamar a un demonio para infligir 4 puntos de Vida de daño a una sola criatura o para matar automáticamente hasta 6 secuaces. Una vez utilizado, este poder se pierde para siempre y no puede ser ganado nuevamente por el mismo personaje en la misma campaña.

Nuevo hechizo: solo un elfo o mago puede ganar esto. Agrega un hechizo a tu repertorio.

Secreto para aumentar el poder mágico o espiritual: esto lo puede ganar un clérigo, un mago o un elfo, y solo una vez por personaje en una campaña. Aumenta en 1 la cantidad de veces que puede usar un solo hechizo específico o la habilidad de Curación durante una aventura.

Ubicación de un pergamino: un personaje que normalmente no puede lanzar hechizos (pero nunca un bárbaro) puede tomar esto. Encuentra un pergamino con un hechizo de su elección escondido en un nicho en la mazmorra.

Receta para una poción: debes matar al menos a dos monstruos jefes y gastar 50 piezas de oro para los componentes materiales de la poción. Después de haber logrado esto, puedes comprar una Poción de Curación antes de cada aventura, a un costo de 50 oros. Se supone que contrataste a un aprendiz de alquimista en casa. El aprendiz elabora una nueva pócima para ti que está lista cuando comienzas una nueva aventura.

Secreto terrorífico: cuando un monstruo o grupo de secuaces debe hacer una tirada de moral en tu presencia, puedes pronunciar el secreto indescriptible, y el monstruo fallará

automáticamente su tirada de moral. Esto no tiene efecto en los monstruos que no prueban la moral o el Jefe Final.

Alguien pagará mucho dinero por eso: conoces a un noble que perdió una reliquia o una joya. Si encuentras una joya, gema o cualquier artículo de joyería con un valor de piezas de oro y logras sacarlo de la mazmorra, puedes venderlo por TRES VECES su valor declarado.

Tu enemigo está en la mazmorra: un Señor del Caos ha hecho algo terrible a tu personaje, y sabes que ha estado planeando y tramando hacerte daño. Cuando te encuentres con un monstruo jefe, puedes cambiarlo por un Señor del Caos y luchar contra él con un +1 a tus tiradas de Ataque. La bonificación dura todo el combate.

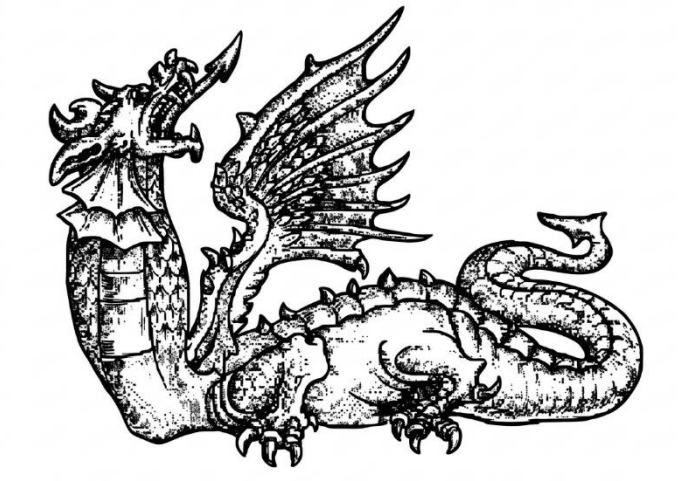
Alguien ha sido encarcelado: un personaje importante (príncipe, noble, rico comerciante, etc.) está prisionero en la mazmorra. Puedes encontrarte con él en cualquier habitación custodiada por secuaces o por un monstruo jefe. Si logras liberarlo y sacarlo de la mazmorra con vida, recibirás un objeto mágico al azar y un tesoro al azar, o una duplicación de tus piezas de oro actuales, lo que sea mejor para ti. El prisionero está encadenado a una pared. Un aventurero puede romper la cadena durante el combate ganando una tirada de Ataque contra el nivel 4. Los ladrones y los bárbaros agregan su nivel cuando intentan liberar al personaje. Un aventurero que tire para liberar al prisionero no puede atacar a los monstruos a la misma vez.

Desciendes de una línea de sangre de asesinos de dragones: solo un bárbaro o un enano pueden tomar esto. De ahora en adelante, cuando ese personaje pelee contra un dragón, añade +1 a su Defensa y a sus tiradas de Ataque.

Dieta secreta: aprendes una dieta secreta para aumentar tu resistencia. No puedes compartirla con tus amigos. Siempre y cuando gastes 100 piezas de oro en comida antes de cada aventura, tendrás un punto de Vida extra hasta el final de la aventura. La dieta no es mágica y puede ser utilizada por los bárbaros. ¡Los medianos necesitan gastar solo 50 piezas de oro porque ya tienen acceso a una excelente comida!

Pistas y Personajes Moribundos

Las pistas son descubiertas por un solo personaje, pero podemos suponer que compartió la pista con sus compañeros. Entonces, si el personaje muere, puedes mover la pista al perfil de otro personaje.



Cuando te encuentras una trampa, tira sobre esta tabla para determinar su tipo.

Tabla de Trampas (d6)

Tirada	Trampa
1	Un **Dardo** (nivel 2) ataca a un personaje al azar.
2	Un **Gas Venenoso** (nivel 3) ataca a todos los personajes.
3	Una **Trampilla de foso** (nivel 4) se abre debajo de los pies del personaje que encabeza el orden de marcha.
4	**Trampa para Osos** (nivel 4), hiere al personaje que encabeza el orden de marcha.
5	Unas **Lanzas** que salen disparadas de una pared (nivel 5) atacan a dos personajes aleatorios.
6	Un **Bloque de Piedra Gigante** (nivel 5) cae sobre el último personaje en el orden de marcha

Dardo: El personaje al que se dirige este ataque debe hacer una tirada de Defensa (nivel 2) o perder 1 Vida.

Gas Venenoso: todos los personajes deben hacer una tirada de Defensa (nivel 3), ignorando la bonificación de escudos o armadura, o perder 1 Vida.

Trampilla: el personaje debe tirar d6 contra el nivel de la trampa. Tira con -1 si tienes armadura ligera, y con -2 si tienes armadura pesada, y con +1 si eres mediano o elfo. Los ladrones agregan su nivel. Un personaje que falla la tirada cae en la trampilla foso, perdiendo 1 Vida. Además, se necesitará al menos otro personaje para ayudarlo a salir del foso. Si caes en una trampilla y estás solo, mueres.

Trampa para Osos: el personaje debe tirar d6 tratando de superar el nivel de la trampa (nivel 4). Los medianos y los elfos tiran con +1. Los ladrones agregan su nivel. Un personaje que falla la tirada tiene un pie atrapado en la trampa de oso. El personaje pierde 1 Vida y tendrá -1 en las tiradas de Ataque y Defensa hasta que esa Vida perdida se recupere y la cojera de su pierna se cure. Un personaje cojo tirará con -2 contra otras trampas para osos o trampillas.

Lanzas: se activan cuando el primer personaje pasa junto a ellas y atacan a dos miembros aleatorios del grupo. Un personaje que falla su tirada de Defensa pierde 1 Vida.

Bloque de Piedra Gigante: este ataque de nivel 5 golpea al último personaje en el orden de marcha. El personaje debe hacer una tirada de Defensa o perder 2 Vidas. La bonificación de la armadura cuenta, pero la bonificación de un escudo no.

Ladrones Desarmando Trampas

Si un ladrón lidera el orden de marcha, tiene la oportunidad de detectar y desarmar una trampa antes de que pueda atacar al grupo. El ladrón tira d6 y agrega su nivel. Si supera el nivel de la trampa, o saca un 6, se da cuenta de la trampa y la desarma, o advierte al resto del grupo justo a tiempo. Si falla, o si saca un 1, la trampa se dispara normalmente.

Algunas mazmorras tienen más trampas que otras, por lo que enviar a un ladrón al frente puede no ser una mala idea. Por supuesto, debes estar preparado para curar al ladrón. Los suplementos de mazmorras ya preparados tendrán trampas más inusuales que las descritas en esta tabla. ¡La imaginación malvada de los constructores de mazmorras no conoce límites!

Puertas Bloqueadas o Cerradas

Regla opcional

Puertas Bloqueadas en Mazmorras Aleatorias: puedes tirar un dado por cada puerta que aparezca en una habitación. Con una tirada de 1 o 2, esa puerta está bloqueada. Tira d6 para el nivel de la cerradura. Marca una puerta cerrada con una "C". Puede resultar tedioso tirar por cada puerta, así que considera esta una regla opcional.

La puerta tendrá un nivel, determinando qué tan difícil es derribarla o forzar la cerradura. Tienes dos opciones:

1) Derribar la puerta

2) Usar un ladrón para desbloquear la cerradura.

Derribar una puerta: Tira un dado con un personaje. Los bárbaros y los guerreros agregan su nivel. Las puertas normalmente son de nivel 3, pero algunas puertas más robustas o mágicas pueden ser 4, 5 o incluso 6 para puertas de metal. Si golpeas la puerta, la puerta se abre. Si no derribas la puerta, puedes intentarlo más tarde. Si sacas un 1, el ruido atrae la atención no deseada. Tira en la *Tabla de los Monstruos Errantes*.

Derribar una puerta con magia: un mago también puede destruir una puerta con un hechizo de Relámpago o de Bola de Fuego. Esto es automático, pero cuesta un hechizo.

Desbloquear una puerta: solo un ladrón puede intentar forzar la cerradura de una puerta con llave. Tira un dado y agrega el nivel del ladrón Si el ladrón está solo en la habitación (ningún amigo está protegiendo su espalda), tira con -1. Si el ladrón supera el nivel de la puerta, la cerradura se fuerza y la puerta ahora está abierta. Si el ladrón falla la tirada, no puede abrir la puerta y esta debe ser derribada.

Los Niveles Profundos

Estamos trabajando en un suplemento para los niveles más profundos de una mazmorra, añadiendo trampas y monstruos mortíferos, más hechizos, habilidades especiales para tus personajes y más tesoros para despojar.

Defender contra...

En algunos casos, las reglas te indican Defender en contra de un ataque específico. El nombre del ataque normalmente es solo descriptivo, lo que cuenta es el número del objetivo. Tira un d6, agregando cualquier modificador según las instrucciones. Si sacas el número del objetivo o mayor, no pasa nada. Si sacas más bajo que el número del objetivo, sufres las consecuencias indicadas. ¡Esto a menudo es la pérdida de 1 Vida, o alguna inconveniencia duradera, como ser convertido en piedra, ahogamiento o ser reducido a cenizas!

> *<u>Por ejemplo:</u> se insta a los personajes a defender contra el veneno de nivel 3 o perder 1 Vida. Un personaje que saque un 1 o 2 perderá una Vida. Los personajes que sacan 3 o más estarán salvados.*

Las tiradas de salvación pueden tener modificadores. En general, los bárbaros y los medianos tendrán bonificaciones contra cosas como el veneno gracias a su buena salud, los magos tendrán bonificaciones contra la magia y los ataques mentales, los ladrones y elfos tendrán bonus contra las cosas que se pueden eludir, los clérigos tienen bonificaciones contra los no-muertos, etc.

No hay una sola clase que siempre sea mejor que otras en las tiradas de salvación. Es uno de esos aspectos del juego que aprenderás con la experiencia. Las tiradas de salvación basadas en la agilidad a menudo tendrán un modificador de -1 si el personaje lleva una armadura pesada.

1. Uno de tus personajes debe llevar una *linterna*. Esta se lleva en una de sus manos. Si él muere, alguien más debe levantar la linterna. Un grupo sin linterna tiene -2 en todas las tiradas de Ataque y Defensa y no puede usar armas a distancia. Lo único que puede hacer el grupo sin una linterna es salir de la mazmorra.

2. Los personajes tienen dos manos que pueden usar. Si el personaje sostiene un arma a dos manos o un arco, él o ella no pueden sostener un escudo o una linterna. Un mago, clérigo o elfo necesita una mano libre para lanzar un hechizo. Llevar dos armas no da ninguna ventaja. Un personaje puede ceñirse temporalmente un escudo sobre su espalda para tener una mano libre, pero no obtendrá protección del escudo hasta que el escudo regrese a su mano. Hacerlo durante el combate requiere perder un ataque.

3. Escribe siempre con lápiz y ten a mano una goma de borrar. Mucha información tendrá que ser actualizada durante el juego.

4. Anota el orden de marcha de tus personajes.

5. Una vez que salgas de una mazmorra, no podrás volver allí (si vuelves, los monstruos se habrán llevado todo el tesoro).

6. Comprueba la descripción de la *Tabla de Reacciones de los monstruos* antes de atacar. Algunos encuentros pueden beneficiarte de otras maneras además de simplemente darte oponentes para matar y atesorar. La desventaja, por supuesto, es que al dejar que el monstruo realice una tirada de Reacción, pierdes la oportunidad de atacar primero.

7. Recuerda *comprobar la Moral* de los monstruos cuando matas a la mitad de los esbirros en un encuentro, o cuando un jefe pierde más de la mitad de su Vida.

8. Mantén un *registro de los monstruos derrotados*. 10 encuentros contra esbirros te darán una tirada de XP. Un monstruo importante (jefe o monstruo extraño) te da una tirada de XP.

9. Realiza las *tiradas de XP* inmediatamente. No puedes guardarlas para más tarde. Lleva un registro de quién fue el último personaje que subió de nivel, porque no puedes subir de nivel al mismo personaje dos veces seguidas, ni siquiera si es el único personaje vivo. Si juegas en modo cooperativo, con varios jugadores llevando un personaje cada uno, determina aleatoriamente quién obtiene la tirada de XP, pero no dejes que el mismo personaje aumente dos veces seguidas.

10. Recuerda que los Jefes pierden un nivel cuando están heridos a menos de la mitad de sus puntos de Vida.

11. Asigna *el tesoro* al personaje que realmente lo está acarreando. Si hay algo de oro, recuerda asignar algo a los enanos del grupo, si los hay.

12. *Los pergaminos* se pueden asignar a cualquier miembro del grupo, pero no a los bárbaros. No es porque no puedan leer, sino porque desconfían y temen a la magia.

13. La totalidad de los miembros del grupo muere. Es un hecho de la vida aventurera. Elije sabiamente cuándo huir y cuándo seguir luchando.

14. *Las pistas*, si se usan con prudencia, son uno de los trucos más versátiles que guardas en tu manga.

15. Si eres un adulto jugando con niños o un jugador experto jugando con jugadores casuales o novatos, es posible que desees ejecutar el juego como un juego de rol de papel y lápiz tradicional, sin necesidad de preparación previa. Podrías ser *el maestro del juego* y los otros participantes jugarían con los aventureros. Harías un seguimiento de los puntos de Vida de los monstruos, lanzando sus tiradas de Moral y, en general, recordándole al jugador (o jugadores) las reglas. Los jugadores decidirán las acciones para sus personajes. Si juegas así, mantén en secreto las tablas de Reacción de los monstruos.

16. Las aventuras se pueden jugar una detrás de otra como en los capítulos de un libro. Este tipo de juego continuo se llama *campaña.* En una campaña, tus héroes conservan los niveles, el equipamiento y el tesoro acumulados en los juegos anteriores, lo que les permite enfrentarse a desafíos más grandes. Las heridas se curan completamente entre los juegos.

¿Puedo saquear los cuerpos de mis camaradas caídos? Sí, a menos que escaparas de una habitación y dejaras a tu camarada allí.

¿Puedo cambiar equipo entre dos personajes? Sí, en cualquier situación, excepto durante un combate. Durante un combate, dos personajes que desean intercambiar equipos deben renunciar a sus ataques para hacerlo. La armadura y los escudos pueden intercambiarse solo si los personajes son de la misma complexión (guerreros, bárbaros, ladrones y clérigos son todos considerados de la misma complexión, pero los enanos, elfos y medianos no lo son, por lo que un enano solo puede usar la armadura que perteneció a otro enano).

¿Puede mi mago empuñar una espada? Él puede, pero no sabe usarla en combate mejor de lo que usaría una daga. La espada contará como un arma ligera cortante en sus manos.

¿Qué tal si un mago o un ladrón toman una espada de dos manos? Se les permite recoger tal arma, pero aún contará como arma ligera (-1 para golpear) en sus manos. Además, dado que ambas manos estarán ocupadas, no podrán lanzar hechizos o desarmar trampas si llevan un arma a dos manos.

¿Puedo cortar un troll en pedazos con un arma aplastante, un cabestrillo o un arco? No. Necesitas al menos un arma ligera como una daga.

Al retirarse contra una fuerza que supera al grupo, ¿cada monstruo ataca una vez o cada personaje es atacado solo una vez? Cada monstruo ataca una vez. Un Jefe con múltiples ataques usará todos sus ataques contra el grupo. Si los monstruos superan en número al grupo, divide los ataques como siempre. Si hay menos monstruos que personajes, elige qué miembro del grupo no es atacado, siempre y cuando realices ataques contra personajes que son odiados por los monstruos.

¿Pueden los magos memorizar múltiples copias del mismo hechizo? Sí. Un mago podría entrar en una mazmorra con tres hechizos de Sueño o tres de Bola de Fuego. El número de hechizos NO es el número de conjuros que el mago conoce, es la cantidad de usos totales de cualquiera de los seis hechizos que el mago ha memorizado.

¿Pueden los magos intercambiar hechizos si tengo más de un mago en el grupo? No. Un hechizo está en la mente del personaje. No es un rollo de pergamino que se puede pasar a un amigo.

¿Qué le sucede a la linterna si el portador de la linterna muere? La linterna cae al suelo, pero no se apaga. Puede ser recogida por otro personaje al final del combate. Si quieres, otro personaje puede recogerla durante el combate, perdiendo su oportunidad de atacar en ese turno. Un grupo sin linterna tiene -2 en todas las tiradas de Ataque y Defensa y no puede usar armas a distancia. Lo único que el grupo puede hacer sin una linterna es retroceder su camino para salir de la mazmorra. Entonces, si el portador de la linterna muere, y la linterna está en el suelo, no es una buena idea retirarse de ese encuentro hasta que uno de tus personajes haya perdido una acción (perdiendo un ataque) para recoger la linterna.

¿Se considera que un escudo es "armadura" cuando se usa el término armadura, o es un objeto aparte? No. El escudo es un objeto independiente a las piezas que componen la armadura.

¿Puedo dejar caer cualquier tesoro u objeto que no quiera, para que no sobrepase los límites y conserve los que prefiero? Sí. Pero si luego vuelves a la habitación donde dejaste caer el objeto o el tesoro, este habrá desaparecido. (Y no por arte de magia, cualquier monstruo errante se lo habrá llevado)

Clérigo: ¿son las Bendiciones y la Curación dos cosas separadas? Sí, y son equivalentes a hechizos en los efectos del juego, por lo que, por ejemplo, si una regla dice que "todos los hechizos se lanzan a -1 en esta sala", eso también se aplica a los usos de Bendición y Curación. Un clérigo tiene 3 hechizos de Bendición y 3 usos de la habilidad de Curación.

Los magos comienzan con 3 hechizos y ganan 1 por cada nivel. ¿Eso significa que es 2 + Nivel (= 3 para un mago principiante), o 3 + Nivel (4 hechizos)? 2 + Nivel, por lo que un mago principiante tiene 3 hechizos al comenzar una partida.

Los magos ganan un hechizo cuando suben de nivel, pero tienen que prepararlos antes de comenzar la aventura. Entonces, ¿eso significa que mientras están en una aventura, si suben de nivel, en realidad no ganan un nuevo hechizo hasta que comiencen su próxima aventura, o pueden añadir uno nuevo inmediatamente cuando ascienden? Pueden añadir un hechizo enseguida. Se supone que el mago estaba estudiando el conjuro mientras se aventuraba, pero carecía del poder mental bruto o de la confianza para usarlo. Tan pronto como se añade el nuevo hechizo, el mago se da cuenta de que está listo para usar el nuevo hechizo.

Elfo: el equipo de inicio dice 'arma de mano, arco'. Pero el elfo no puede tener ambas cosas, ya que el arco es un arma a 2 manos. No puede tener ambas en sus manos al mismo tiempo, pero puede mantener una espada en una vaina mientras usa el arco, o viceversa. El cambio de armas requiere una acción, por lo que el elfo puede cambiar de arma incluso durante el combate y perder así un ataque.

¿El hechizo Rayo solo mata a un esbirro cada vez que se lanza? ¿Entonces supongo que es solo para usarlo contra los jefes, o si realmente no tienes ninguno más para matar a un esbirro? Sí, puedes visualizarlo como un rayo que cae del cielo y golpea a un solo objetivo, a diferencia de la Bola de Fuego que explota en una habitación y golpea a muchos objetivos al mismo tiempo.

¿La tabla de conjuros aleatorios es solo para decidir cuál es el hechizo escrito en un pergamino? Sí. Solo se usa para determinar el contenido de un pergamino, o en cualquier caso una aventura te dice que hagas una tirada para "hechizo aleatorio".

¿Puede la Curación darte más puntos de Vida de los que originalmente tenías? No. Si tienes 5 puntos de Vida, y estás herido y te quedan actualmente 3, y luego eres sanado, el máximo que tendrás aún será 5.

¿Qué sucede cuando un personaje herido sube de nivel? Cuando subes de nivel, instantáneamente añades 1 punto de Vida tanto al total ACTUAL como al total de tus puntos de Vida INICIALES. Entonces un personaje que tenía 5 puntos de Vida, y fue

herido hasta 3, que sube de nivel, ahora tiene 4 puntos de Vida, y si se cura, puede sanar hasta 6 puntos (sus 5 originales, más uno del nuevo nivel).

La descripción de nivel del mago indica que los hechizos encontrados en aventuras se añaden al repertorio del mago. ¿Qué significa eso? En el juego, solo hay 6 hechizos básicos. Esos son los más comunes y son utilizados por todas las razas y culturas. Imprimiremos hechizos adicionales en futuras aventuras y suplementos. Cuando encuentres uno de esos hechizos adicionales en un pergamino, o tal vez en una biblioteca, el mago tiene la opción de usarlo como un pergamino o copiar el conjuro en su libro de hechizos para usarlo más adelante. El hechicero NO gana el hechizo extra, pero cuando sube de nivel, ahora puede elegir ese nuevo hechizo como parte de los hechizos que conoce.

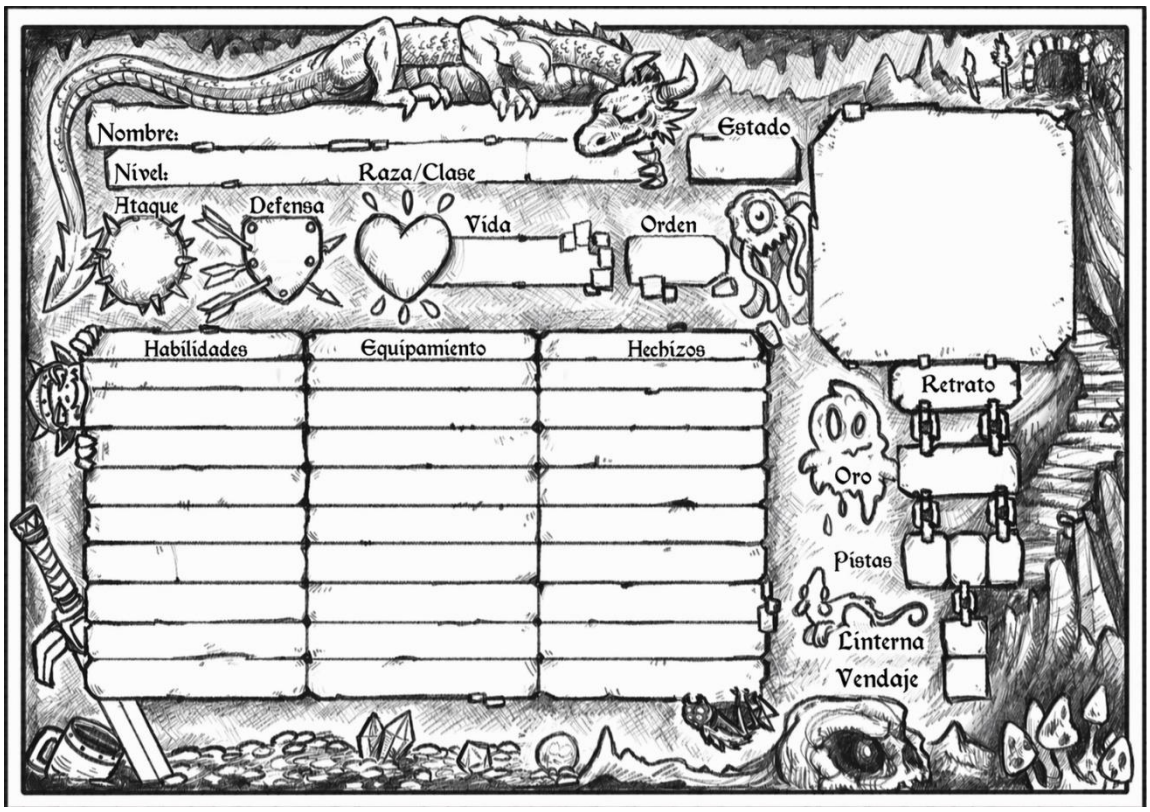
> *Ejemplo: Marcus 'el elementalista' es un mago de segundo nivel con 4 hechizos elegidos de la lista de hechizos básicos. Durante una aventura, él encuentra un pergamino con un nuevo hechizo llamado Magia Mística. Ahora puede usar el hechizo como un solo uso (al igual que cualquier otro pergamino), pero también tiene la opción de copiar el hechizo en su libro de hechizos. Si copia el hechizo, el hechizo se agrega a la lista de hechizos que Marcus puede elegir. La próxima vez que pueda añadir un hechizo (porque sube de nivel, o porque elige nuevos hechizos para otra aventura), puede elegir entre cualquiera de los seis hechizos básicos y Magia Mística.*
>
> *Ten en cuenta que el repertorio de hechizos es personal, ya que los magos son muy celosos de sus libros de hechizos, y los anotan en códigos secretos que dificultan que otros los lean. Si Marcus muere, no puedes pasar ningún hechizo adicional que encuentres a otros magos del grupo, o a un nuevo personaje creado para reemplazar a Marcus.*

¿Los jefes tienen algún tesoro cuando aparecen como monstruos errantes? No. Puedes imaginar que dejaron el tesoro a salvo en su guarida.

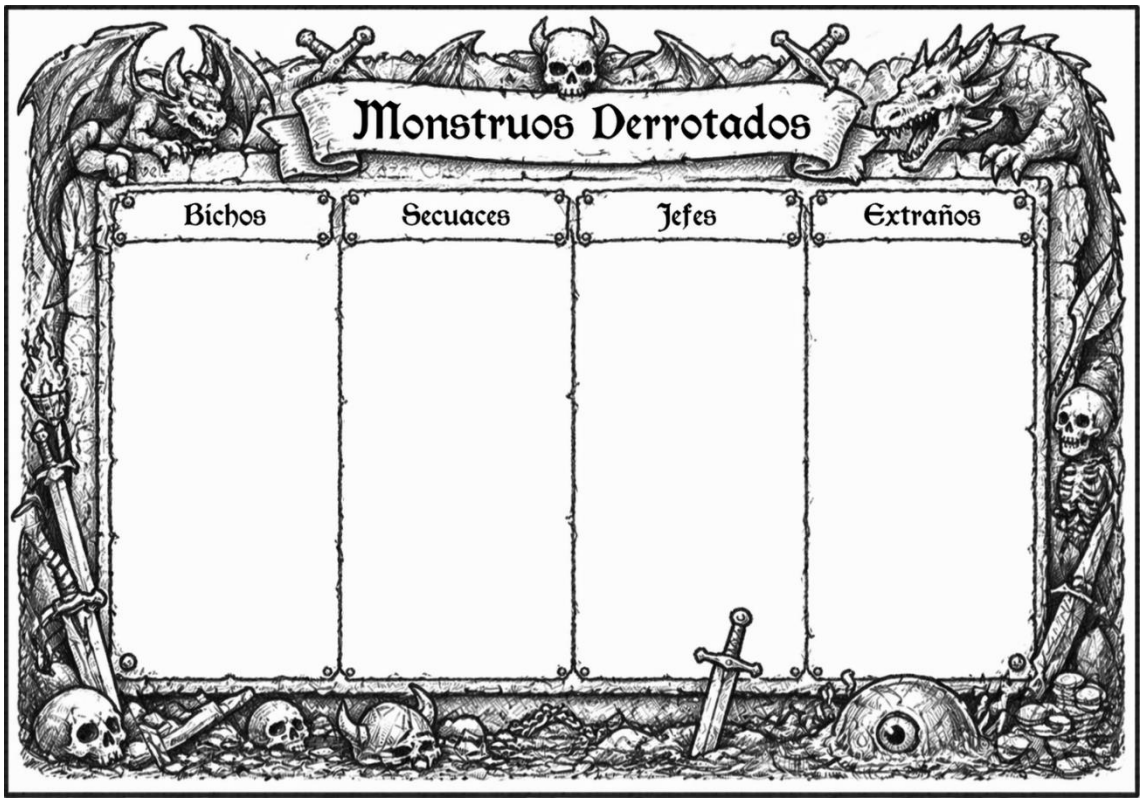
¿Los secuaces y jefes encontrados como monstruos errantes cuentan para propósitos de XP? Sí. Un jefe encontrado como un monstruo errante te da derecho a una tirada de XP si es vencido. Los secuaces encontrados como monstruos errantes se agregan a tu lista de monstruos asesinados.

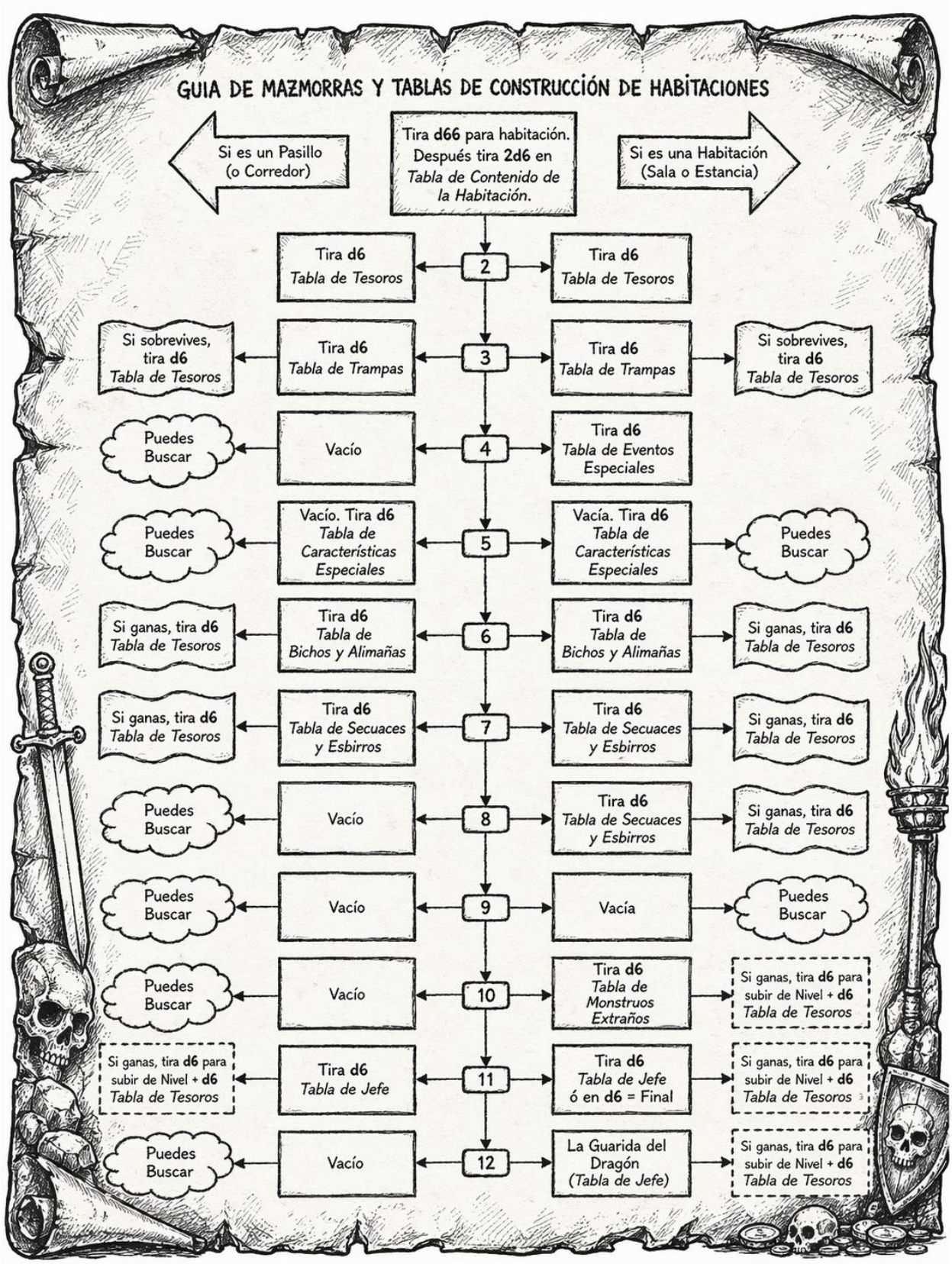
¿Un jefe cuenta para propósitos de XP si se escapa? Sí. Un monstruo que huye cuenta como derrotado, y por lo tanto cuenta para propósitos de XP.

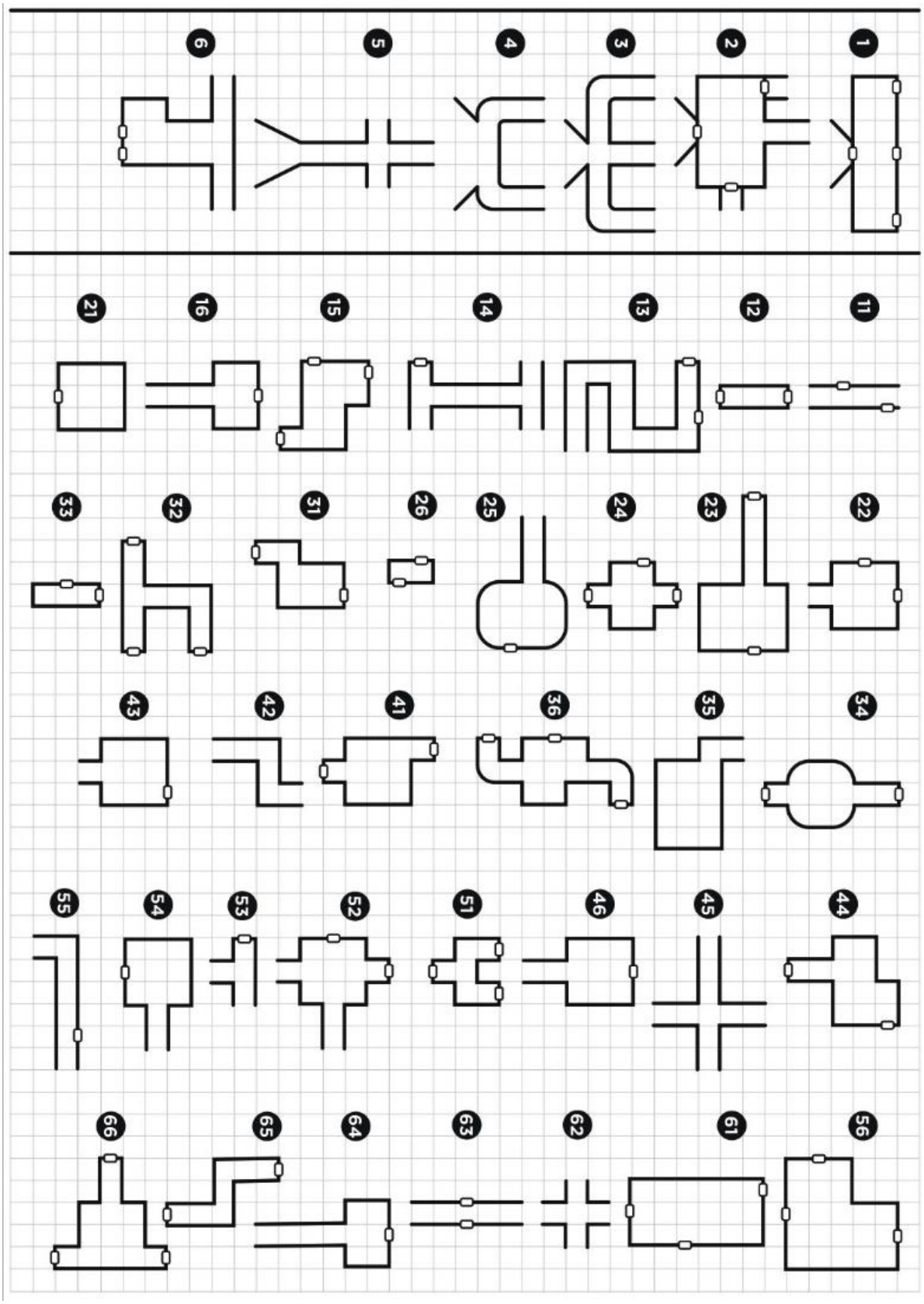
Hoja de Aventura



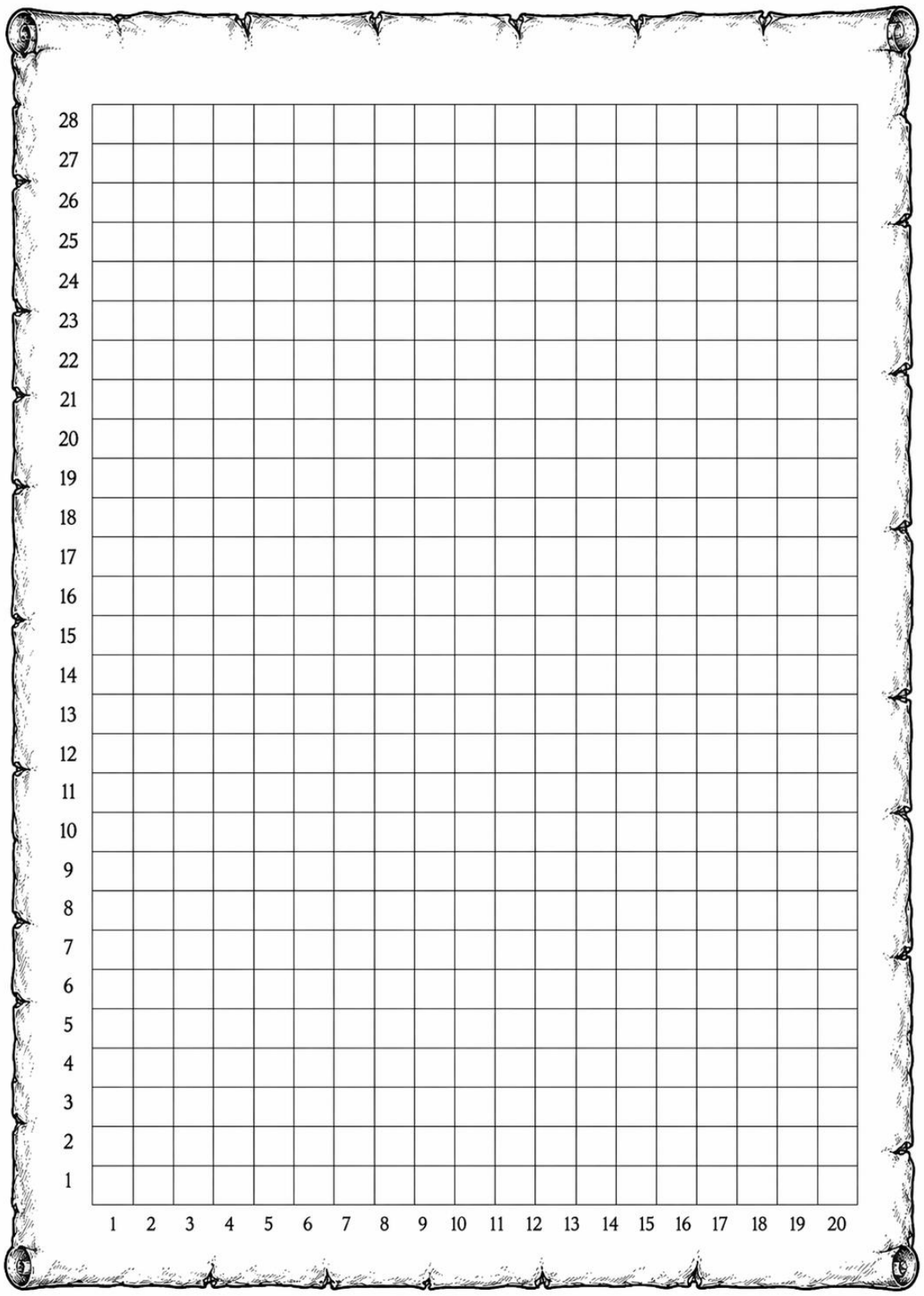
Hoja de Monstruos




GUIA DE MAZMORRAS Y TABLAS DE CONSTRUCCIÓN DE HABITACIONES
Si es un Pasillo (o Corredor)
Tira d66 para habitación. Después tira 2d6 en Tabla de Contenido de la Habitación.
Si es una Habitación (Sala o Estancia)
2
Tira d6 Tabla de Tesoros
Tira d6 Tabla de Tesoros
3
Si sobrevives, tira d6 Tabla de Tesoros
Tira d6 Tabla de Trampas
Tira d6 Tabla de Trampas
Si sobrevives, tira d6 Tabla de Tesoros
4
Puedes Buscar
Vacío
Tira d6 Tabla de Eventos Especiales
5
Puedes Buscar
Vacío. Tira d6 Tabla de Características Especiales
Vacía. Tira d6 Tabla de Características Especiales
Puedes Buscar
6
Si ganas, tira d6 Tabla de Tesoros
Tira d6 Tabla de Bichos y Alimañas
Tira d6 Tabla de Bichos y Alimañas
Si ganas, tira d6 Tabla de Tesoros
7
Si ganas, tira d6 Tabla de Tesoros
Tira d6 Tabla de Secuaces y Esbirros
Tira d6 Tabla de Secuaces y Esbirros
Si ganas, tira d6 Tabla de Tesoros
8
Puedes Buscar
Vacío
Tira d6 Tabla de Secuaces y Esbirros
Si ganas, tira d6 Tabla de Tesoros
9
Puedes Buscar
Vacío
Vacía
Puedes Buscar
10
Puedes Buscar
Vacío
Tira d6 Tabla de Monstruos Extraños
Si ganas, tira d6 para subir de Nivel + d6 Tabla de Tesoros
11
Si ganas, tira d6 para subir de Nivel + d6 Tabla de Tesoros
Tira d6 Tabla de Jefe
Tira d6 Tabla de Jefe ó en d6 = Final
Si ganas, tira d6 para subir de Nivel + d6 Tabla de Tesoros
12
Puedes Buscar
Vacío
La Guarida del Dragón (Tabla de Jefe)
Si ganas, tira d6 para subir de Nivel + d6 Tabla de Tesoros

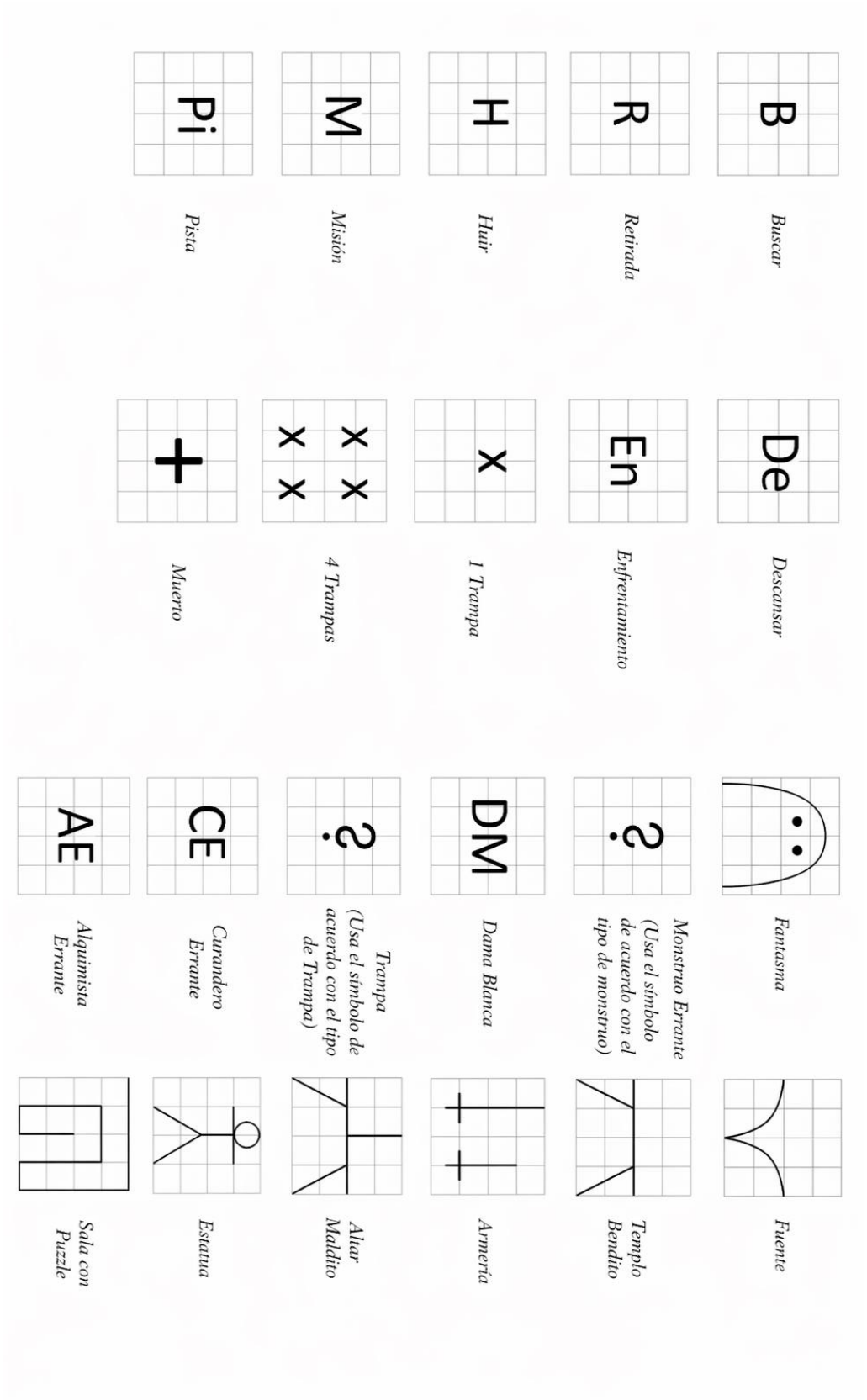

6
5
4
3
2
1
21
16
15
14
13
12
11
33
32
31
26
25
24
23
22
43
42
41
36
35
34
55
54
53
52
51
46
45
44
66
65
64
63
62
61
56

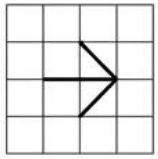
Grid de Mazmorra



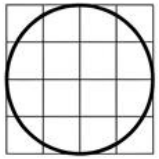
Símbolos abreviados para el contenido de la sala

Los símbolos a continuación pueden ayudar a controlar el contenido de las salas y las acciones y condiciones de tu equipo de manera rápida y precisa.

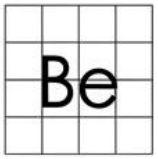




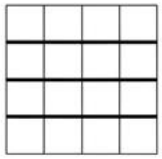
Dardos



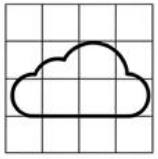
Piezas de Oro
(escribe la cantidad no en el centro del circulo)



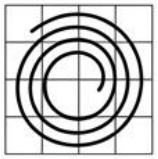
Bendición



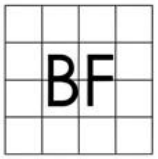
Momia



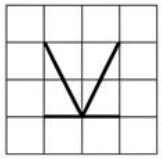
Gas Venenoso



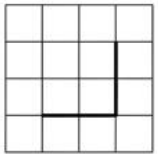
Pergamino
(escribe el tipo de Magia)



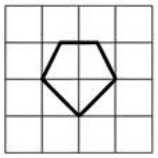
Bola de Fuego



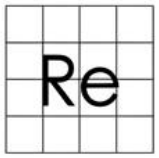
Orco Brutal



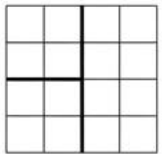
Trampilla de Foso



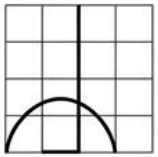
Gema



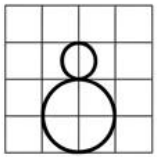
Relámpago



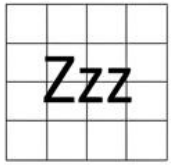
Ogro



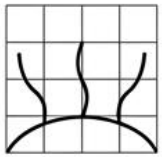
Trampa para Oso



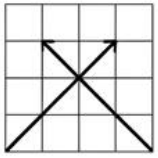
Joya



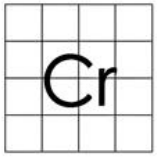
Dormir



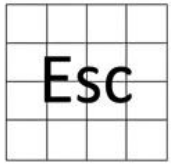
Medusa



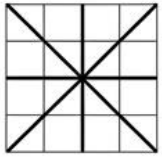
Lanzas



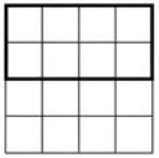
Curar



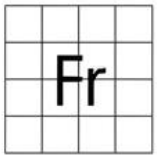
Escapada



Señor del Caos

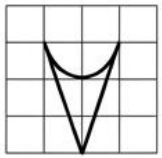


Bloque de Piedra Gigante

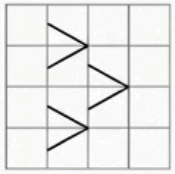


Furia
(no es realmente una magia, pero es muy útil para mantener el control)

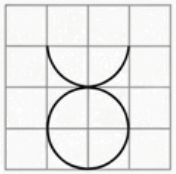
Proteger



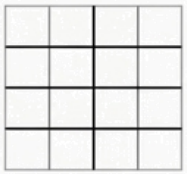
Dragón Pequeño



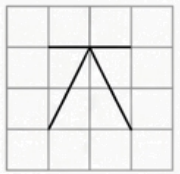
Ratas



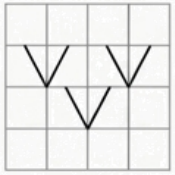
Minotauro



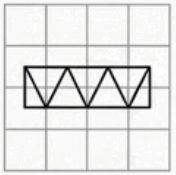
Esqueletos



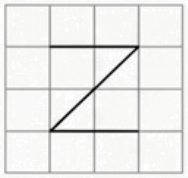
Hobgoblins



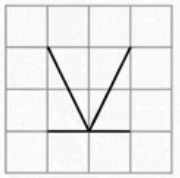
Murciélagos Vampiro



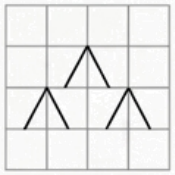
Plaga del Hierro



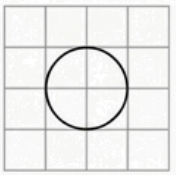
Zombis



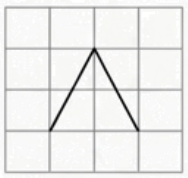
Orcos



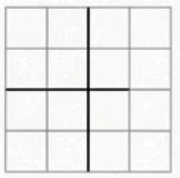
Grupo de Goblins



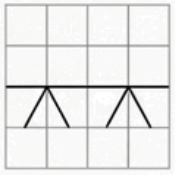
Quimera



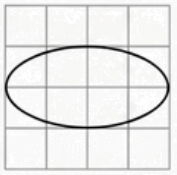
Goblins



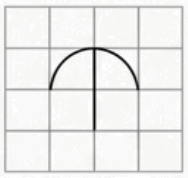
Ogros



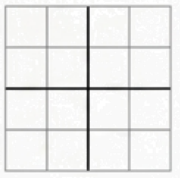
Ciempiés Gigantes



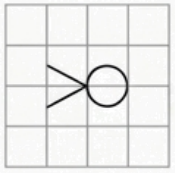
Catoblepas



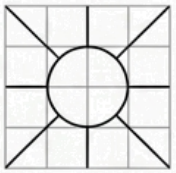
Funjis



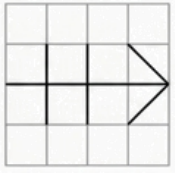
Trolls



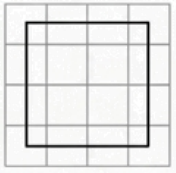
Ranas Vampiro



Araña Gigante



Ratas Esqueléticas



Gremlins Invisibles

Guerrero: Cualquier arma, armadura, escudo. + Nivel para tiradas de Ataque.

Clérigo: + ½ Nivel a las tiradas de Ataque, + Nivel contra no muertos. Armadura ligera o pesada, escudo, arma de mano, arma a dos manos, honda. Lanza Bendición 3 veces por aventura. Hasta 3 veces por aventura, puede curar d6 + Nivel puntos de Vida.

Ladrón: + N para desarmar trampas y tiradas de Defensa. Solo armas y armadura ligeras. No puede usar escudo. + N para tiradas de Ataque contra Esbirros que son superados en número.

Mago: + N al atacar con hechizos o en tiradas para resolver puzzles o acertijos. Solo armas ligeras u hondas. Sin armadura ni escudo. 2 hechizos + 1 / Nivel.

Bárbaro: + N para tiradas de Ataque. Escudo, armadura ligera, cualquier arma. Sin armadura pesada. No puede usar objetos mágicos. Ataque de Ira una vez por partida: tira el dado de Ataque 3 veces, elige el mejor resultado. Contra un Jefe, un Ataque de Ira inflige 2 heridas.

Elfo: + N para tiradas de Ataque y lanzamientos de hechizos. Cualquier armadura, escudo. 1 hechizo x N y por aventura, solo si llevas armadura ligera y NO usas escudo. +1 a los Ataques o hechizos contra orcos.

Enano: + N para tiradas de Ataque, excepto con armas a distancia. +1 a tiradas de Defensa contra trolls, ogros y gigantes. +1 para Ataque contra goblins. Cualquier armadura, cualquier arma. Oler el tesoro: tira d6 + N, con un 6+ determina el tesoro antes de decidir si atacas. Avaricia: ¡un grupo con dos o más enanos no puede Sobornar! Asigna siempre al menos una moneda a cada enano del grupo, si es posible. Al vender gemas o joyas, obtiene un 20% más.

Mediano: + N a las tiradas de Defensa contra gigantes, trolls y ogros. Armadura ligera, armas ligeras y eslingas solamente. Sin escudos. Nivel + 1 puntos de Suerte: gasta 1 Suerte para volver a realizar una tirada de Ataque o Defensa fallida, o para huir de un combate sin recibir un ataque.

Procedimiento de Ataque: (d6 + modificadores) / Nivel de monstruo = número de esbirros asesinados. Un 1 es siempre un fallo o pifia. Un 6 es siempre un golpe.

Atacar a un Jefe: d6 + modificadores = inflige 1 herida al Jefe si el resultado es igual o mejor que el Nivel del Jefe. Un 1 es siempre una pifia o fallo. Un 6 es siempre un golpe.

Procedimiento de Defensa: tira d6, +1 si tienes escudo, +1 para armadura ligera, +2 para armadura pesada. Los Ladrones añaden + N. Si el resultado es igual o mejor que el Nivel del monstruo, no sufres ningún daño. Una tirada de 1 siempre es un fracaso, un 6 siempre es un éxito. En caso de fallo, asume el daño y los efectos según la descripción del monstruo. Las tiradas de Defensa durante una retirada están en +1.

Modificadores de tirada de defensa: armadura ligera +1, armadura pesada + 2, escudo +1, Ladrón: añade el Nivel del Ladrón, los enanos Defienden contra un troll o gigante con +1, la Defensa de los medianos contra trolls, gigantes u ogros añade el nivel del mediano.

Explosión de Dados: si en un dado sale un 6, tira otro d6 y súmalo. (Es acumulativo)

Reacciones: Tu grupo puede *Atacar primero* (a menos que la descripción del monstruo indique lo contrario) o *Esperar* a ver qué harán los monstruos (tira en la *tabla de Reacción del monstruo* si este es el caso).

Retirándose de un combate: Solo es posible si hay una puerta que se pueda cerrar/bloquear entre el grupo y los monstruos. Los monstruos lanzan un último Ataque pero tus personajes Defienden con +1.

Procedimiento de Moral: cuando los Esbirros pierden más de la mitad de su número, o el Jefe pierde más de la mitad de sus puntos de Vida, tira d6. De 1-3 los monstruos huyen, de 4-6 los monstruos luchan.

A continuación, tienes un resumen de las Tablas del Juego para una consulta rápida.

Tabla de Contenido de la Habitacion (2d6)

Tirada	Contenido
2	***Tesoro encontrado:*** tirada en la Tabla del Tesoro.
3	***Tesoro protegido por una trampa:*** Lanza en la Tabla de Trampas y en la Tabla del Tesoro.
4	Si es un corredor, vacío. De lo contrario, pasa a la ***Tabla De Eventos Especiales.***
5	Vacío, pero haz una tirada en la ***Tabla de Características Especiales.***
6	Haz una tirada en la ***Tabla de Bichos y Alimañas***
7	Haz una tirada en la ***Tabla de Secuaces o Esbirros.***
8	Si es un corredor, vacío. De lo contrario, lanza en la ***Tabla de Secuaces.***
9	Vacío.
10	Si es un corredor, vacío. De lo contrario, tira en la ***Tabla de Monstruos Extraños.***
11	Tirada en la ***Tabla de Jefe***. Luego tira d6. Agrega +1 por cada *jefe o monstruo extraño* que hayas encontrado hasta ahora en el juego. Si su total es 6+, o si el diseño de la mazmorra está completo, este es *el jefe final.*
12	Vacío si es un corredor. De lo contrario, la habitación es la guarida de ***un pequeño dragón*** (ver la *tabla de Jefe* para las reglas del dragón). El pequeño dragón cuenta como jefe y puede ser *el jefe final.*

Cuando una habitación o un pasillo están vacíos, tal vez solo lo aparenten, así que… Puedes buscar en una habitación vacía para determinar si hay algo oculto. Puedes tener suerte y encontrar tesoros escondidos, o incluso pistas sobre los secretos más oscuros de la mazmorra. Las reglas para la exploración se encuentran en la página 46. Sin embargo, la búsqueda es una actividad peligrosa. Los personajes disminuyen la velocidad, se quitan los cascos para ver mejor, envainan sus armas para inspeccionar las cosas, y su constante golpeteo en las paredes y el piso puede atraer atención no deseada.

Tabla de Características Especiales (d6)

Tirada	Descripción
1	**Fuente:** Todos los personajes heridos recuperan 1 punto de vida la primera vez que encuentran una fuente en una aventura. Futuras fuentes no tienen ningún efecto.
2	**Templo Bendito:** Un personaje de tu elección gana un +1 en Ataque contra monstruos o demonios no muertos. Tan pronto como el personaje mate al menos a un no-muerto o demonio, la bonificación desaparece.
3	**Armería:** Todos los personajes pueden cambiar sus armas si lo desean, dentro de los límites de las armas permitidas para su tipo de personaje. Por ejemplo, un Guerrero que estaba usando una espada y un escudo puede descartar su escudo y tomar un arma a dos manos, o cambiar su espada por una maza.
4	**Altar Maldito:** Al entrar en la habitación, un misterioso resplandor emana de un altar siniestro. Un personaje aleatorio está maldito y ahora tiene - 1 en sus tiradas de Defensa. Para romper la maldición, el personaje debe matar a un monstruo jefe solo, o entrar a un Templo Bendito (ver 2, arriba), o recibir un hechizo de Bendición lanzado por un clérigo.
5	**Estatua:** puedes ignorar la estatua o tocarla. Si la tocas, tira d6. De 1-3, la estatua se despierta y ataca a tu grupo (jefe de nivel 4 con 6 puntos de Vida, inmune a todos los hechizos, si la derrotas, encuentras 3d6 x 10 piezas de oro dentro). En un 4-6, la estatua se rompe, y encuentras 3d6 x 10 piezas de oro dentro.
6	**Sala con Puzzle**: la sala contiene una caja de rompecabezas. Su nivel es d6. Puedes ignorarlo o tratar de resolverlo. Por cada intento fallido, el personaje que intenta resolverlo pierde 1 Vida. Los magos y ladrones agregan su nivel a su tirada de Solución de Acertijos. Si el puzzle se resuelve, se abre la caja: haz una tirada de tesoro para determinar su contenido.

Tabla de Eventos Especiales (d6)

Tirada	Descripción
1	**Un fantasma** pasa a través del grupo. Todos los personajes deben defenderse frente al nivel 4 de Miedo o perder 1 vida. Un clérigo agrega su nivel a esta tirada.
2	**Los monstruos errantes** atacan al grupo. Tira d6: de 1-3 tirada sobre la *Tabla de Bichos*, 4 tirada en la *Tabla de Secuaces*, 5 tira sobre la *Tabla de Monstruos Extraños*, 6 tira en la *Tabla de Jefe.* Repite tirada para cualquier pequeño dragón. Un monstruo jefe llegado como un monstruo errante no tiene ninguna posibilidad de ser el jefe final.
3	**La Dama Blanca** aparece y le pide al grupo que complete una búsqueda. Si aceptas, pasa a la *Tabla de Misiones.* Si te niegas, ella desaparece. Ignora cualquier aparición futura de La Dama Blanca en el juego.
4	**¡Trampa!** Tirada en la *Tabla de Trampas.*
5	Te encuentras con un **curandero errante.** Él sanará a tu grupo a costa de 10 piezas de oro por punto de Vida sanado. Cura tantos puntos de vida como puedas. Puedes encontrar al sanador solo una vez por juego. Si lo encuentras nuevamente, vuelve a tirar.
6	Te encuentras con un **alquimista errante** que te venderá una Poción de Curación por miembro del grupo (50 oros cada una) o una dosis única de Veneno para las Armas Afiladas (30 de oro). La Poción de Sanación curará todos los puntos de Vida perdidos a un solo personaje, y puede beberse en cualquier momento como una acción gratuita. El Veneno te permite envenenar una sola flecha o un arma cortante (no un arma aplastante). Esa arma tendrá un +1 en Ataque contra el primer enemigo contra el que pelees. El Veneno no funcionará en monstruos no muertos, demonios, limos, autómatas o estatuas vivientes. Puedes conocer a un alquimista errante solo una vez por juego. Si lo encuentras de nuevo, trata este resultado como una trampa

Tabla de Busqueda de Habitacion Vacia (d6)

Tirada	Resultado de la búsqueda
1	¡Los monstruos errantes atacan!
2-4	La habitación está vacía.
5-6	Pista, puerta secreta o tesoro escondido.

Tabla de Monstruos Errantes (d6)

Tirada	Resultado
1-2	Tirada en la Tabla de Bichos y Alimañas
3-4	Tirada en la Tabla de Secuaces o Esbirros
5	Tirada en la Tabla de Monstruos Extraños
6	Tirada en la Tabla de Jefe. Si sale un Dragón, vuelve a tirar. Un monstruo errante NUNCA puede ser el Jefe Final.

Tabla de Trampas (d6)

Tirada	Trampa
1	Un **Dardo** (nivel 2) ataca a un personaje al azar.
2	Un **Gas Venenoso** (nivel 3) ataca a todos los personajes.
3	Una **Trampilla de foso** (nivel 4) se abre debajo de los pies del personaje que encabeza el orden de marcha.
4	**Trampa para Osos** (nivel 4), hiere al personaje que encabeza el orden de marcha.
5	Unas **Lanzas** que salen disparadas de una pared (nivel 5) atacan a dos personajes aleatorios.
6	Un **Bloque de Piedra Gigante** (nivel 5) cae sobre el último personaje en el orden de marcha

Tabla de Tesoros (d6)

Tirada	Descripción
0 o menos	No se encontró ningún tesoro
1	d6 **piezas de oro**
2	2d6 **piezas de oro**
3	Un **pergamino** con un hechizo aleatorio
4	Una **gema** de valor 2d6 x 5 piezas de oro
5	Un **artículo de joyería** por valor de 3d6 x 10 piezas de oro
6 o más	Un **objeto mágico aleatorio** de la *Tabla de Tesoros Mágicos.*

Tabla de Tesoros Mágicos (d6).

Tirada	Descripción
1	**Varita de Sueño:** permite al usuario lanzar el hechizo Dormir 3 veces antes de que se agote su energía. Solo los magos y elfos pueden usarla. Suma el nivel del usuario para determinar la tirada de hechizos, como lo harías con el hechizo Dormir lanzado por ese personaje
2	**Anillo de Teletransportación*:*** le permite al usuario pasar automáticamente una tirada de Defensa moviendo a ese personaje fuera de la sala. Ese personaje no puede tomar parte en el combate actual, pero vuelve a unirse al grupo tan pronto como termine el combate. Después de un uso, el anillo pierde sus poderes y se convierte en un simple anillo de oro con valor de 1d6 + 1 piezas de oro.
3	**Oro de los Necios:** Estas piezas de oro mágicas (pero falsas) permitirán al usuario sobornar automáticamente al próximo monstruo que solicite un soborno. No importa lo que pida el monstruo, aparecerá la suficiente cantidad como para satisfacer su codicia. Este es un objeto mágico de un solo uso.
4	**Arma Mágica:** Da +1 a las tiradas de Ataque de su usuario. Este es un objeto mágico permanente. Tira d6 para determinar su tipo: 1 arma de mano ligera aplastante, 2 arma de mano ligera cortante, 3 arma de mano aplastante, 4-5 arma de mano de corte, 6 arco.
5	**Poción de Curación:** se puede beber en cualquier momento, sanando a un solo personaje toda la Vida perdida. Esto no requiere una acción. Este es un objeto mágico de un solo uso, utilizable por todas las clases excepto los bárbaros.
6	**Bastón de Bola de Fuego:** Este bastón le permite a su usuario lanzar hechizos de Bola de Fuego dos veces, luego se agotan sus poderes. Solo los magos pueden usarlo. Agrega el nivel del usuario para determinar el lanzamiento de hechizos, como lo harías con un hechizo de Bola de Fuego lanzado por ese personaje.

Tabla de Reacciones de los Monstruos (d6)

Tirada	Descripción
1	***Ofrecer comida y descanso:*** el monstruo ofrece comida, descanso y cuidado de heridas. Puedes curar una herida por personaje. ***Tranquilidad:*** el monstruo no atacará. Puedes moverte por la habitación como desees, pero el monstruo no te ayudará de ninguna manera.
2	***Huir:*** el monstruo da media vuelta y huye. El monstruo desaparece del juego. NO puedes saquear su cuerpo. ***Huir si se excede en número:*** los monstruos huyen solo si hay menos monstruos que miembros del grupo. De lo contrario, los monstruos luchan. ***Soborno:*** los monstruos piden un soborno (una cantidad fija o aleatoria de piezas de oro, como se muestra en la tabla de Reacciones). Si pagas el soborno, los monstruos te dejarán en paz. Si no pagas o no puedes, pelearán.
3	***Lucha:*** los monstruos pelean. Ellos van primero en la ronda de combate. A los monstruos se les puede exigir que pongan a prueba su moral cuando se reduzca por debajo del 50% su número inicial de puntos de Vida, a menos que su perfil o la aventura afirme que no refrenarán su moral. ***Lucha hasta la muerte:*** el monstruo luchará hasta la muerte, no pedirá cuartel y no dará ninguno. Los monstruos que luchan hasta la muerte no ponen a prueba su moral.
4	***Puzzle:*** el monstruo le pedirá al grupo que resuelva un acertijo o responda a un enigma. El Puzzle tiene un nivel. Si sacas este nivel o más en d6, el Puzzle se resuelve y el monstruo te deja ir. Los magos añaden su nivel a la tirada del dado. Si el Puzzle no es resuelto, el monstruo ataca al grupo, yendo primero en el turno. Solo tienes una oportunidad para resolver un enigma o acertijo.
5	***Misión:*** el monstruo te pide que realices una misión. Puedes aceptar o rechazar la misión. Si aceptas, haz una tirada sobre la tabla de Misiones para determinar tu misión. Si completas la misión, tan pronto como regreses a la sala donde te encontraste con el monstruo, pasa a la *tabla de Recompensas Épicas* para determinar tu recompensa. Si rechazas la misión, el monstruo se va.
6	***Desafío mágico:*** si tu grupo tiene al menos un mago o un objeto mágico que te permite lanzar un hechizo, el monstruo desafiará a tu hechicero a un duelo mágico. Los otros personajes pueden no intervenir. Tira d6 para el hechicero, sumando su nivel, y si el resultado es igual o superior al nivel del monstruo, el mago gana: el monstruo se aleja y puedes tomar su tesoro. Si el mago es derrotado, pierde un nivel (un mago puede ser degradado al nivel 0, perdiendo la habilidad de lanzar hechizos hasta que realice una tirada de Experiencia (XP) y regrese al nivel 1). Un mago de nivel 0 tiene éxito en una tirada XP sacando un 2 o más (una tirada de 1 sigue siendo un fracaso). Si no puedes o no quieres aceptar el desafío mágico, o si tu mago pierde el desafío, el monstruo luchará. Los monstruos que pierden un desafío mágico cuentan como derrotados y cuentan para los propósitos de lanzamiento de XP. ***Especial:*** los monstruos en aventuras publicadas y suplementos pueden tener otras reacciones

Tabla de Bichos y Alimañas (d6)

Tirada	Descripción
1	**3d6 Ratas.** Nivel 1, sin tesoro. Cualquier personaje herido tiene una probabilidad de 1 entre 6 de perder 1 Vida adicional debido a una herida infectada. Reacciones (d6): 1-3 huyen, 4-6 pelean.
2	**3d6 Murciélagos vampiro.** Nivel 1, sin tesoro. Los hechizos se lanzan a -1 debido a sus chillidos que distraen. Reacciones (d6): 1-3 huyen, 4-6 pelean.
3	**2d6 Grupo de goblins.** Nivel 3, tesoro -1, moral -1. Reacciones (d6): 1 huyen, 2-3 huyen si los superan en número, 4 soborno (5 oro x goblin), 5-6 pelean.
4	**d6 Ciempiés gigantes.** Nivel 3, sin tesoro. Cualquier personaje herido por un ciempiés gigante debe evitar el veneno de nivel 2 o perder 1 vida adicional. Reacciones (d6): 1 huyen, 2-3 huyen si superan en número, 4-6 pelean.
5	**d6 Ranas vampiro.** Nivel 4, tesoro -1. Reacciones (d6): 1 huyen, 2-4 lucha, 5-6 lucha hasta la muerte
6	**2d6 Ratas esqueléticas.** Nivel 3 muertos vivientes, sin tesoro. Los ataques de arma aplastante suman +1 contra ratas esqueléticas, pero no pueden ser atacadas con arcos y hondas. Reacciones (d6): 1-2 huyen, 3-6 luchan.

Los bichos son una subclase de esbirros. Derrotarlos no da tirada de Experiencia (XP).

Tabla de Secuaces y Esbirros (d6)

Tirada	Descripción
1	**d6 + 2 Esqueletos** o **d6 Zombies** (50% de probabilidad). Nivel 3 no-muertos. Sin tesoro. Las armas aplastantes atacan a los esqueletos en +1. Las flechas están en -1 contra ambos. Esqueletos y zombies nunca ponen a prueba la moral. Reacciones: siempre luchan hasta la muerte.
2	**d6 + 3 Goblins.** Nivel 3, tesoro -1. Los goblins tienen 1/6 de obtener Sorpresa (actúan antes que el grupo). Si es así, tira d6 en su tabla de reacciones a continuación. Reacciones (d6): 1 huyen si les superan en número, 2- 3 soborno (5 oro por goblin), 4-6 lucha.
3	**d6 Hobgoblins.** Nivel 4, Tesoro +1. Reacciones (d6): 1 huyen si les superan en número, 2- 3 soborno (10 oro por duende), 4-5 lucha, 6 lucha hasta la muerte.
4	**d6 + 1 Orcos.** Nivel 4. Los orcos temen a la magia y deben probar la moral cada vez que uno o más mueran por un hechizo. Si un hechizo hace que su número caiga por debajo del 50%, pondrán a prueba su moral en -1. Nunca tienen objetos mágicos en su tesoro: en su lugar, trata cualquier objeto mágico como piezas de oro d6 x d6. Reacciones (d6): 1-2 soborno (10 oro por orco), 3-5 lucha, 6 pelea hasta la muerte.
5	**d3 Trolls.** Nivel 5, Tesoro: normal. Los trolls se regeneran, a menos que sean asesinados por un hechizo, o que un personaje use un ataque para cortar un troll ya muerto en pedazos. Si esto no sucede, tira un dado por cada troll muerto en su próximo turno. Con un 5 o 6, el troll volverá a la vida y continuará luchando. Reacciones (d6): 1-2 lucha, 3-6 lucha hasta la muerte. Si hay un enano en el grupo, los trolls lucharán automáticamente hasta la muerte.
6	**2d6 Funjis.** Nivel 3, Tesoro: normal. Cualquier personaje que reciba daño de estos hongos gigantes debe tirar contra veneno de nivel 3 o perder 1 Vida. Los medianos suman su nivel en esta tirada. Reacciones (d6): 1-2 soborno (d6 oro por hongo), 3-6 lucha.

Mantén un recuento de todos los encuentros contra esbirros. Sobrevivir a 10 encuentros contra estos te da una tirada de XP con -1.

Tabla de Jefes (d6)

Tirada	Descripción
1	**Momia.** Nivel 5 no-muertos, 4 puntos de Vida, 2 ataques, tesoro +2. Todo personaje asesinado por una momia se convierte en otra momia y debe ser combatido por el grupo. Las momias son atacadas a +2 por el hechizo Bola de Fuego. Las momias nunca ponen a prueba la moral. Reacciones: siempre lucha.
2	**Orco Brutal.** Nivel 5, 5 puntos de Vida, 2 ataques, tesoro +1 pero no puede tener ningún objeto mágico, en su lugar, 2d6 x d6 piezas de oro. Reacciones (d6): 1 soborno (50 oro), 2-5 lucha, 6 lucha hasta la muerte.
3	**Ogro.** Nivel 5, 6 puntos de Vida, tesoro normal. Cada golpe de un ogro inflige 2 puntos de vida de daño. Reacciones (d6): 1 soborno (30 oro), 2-3 lucha, de 4-6 lucha hasta la muerte.
4	**Medusa.** Nivel 4, 4 puntos de Vida, tesoro +1. Al comienzo de la batalla todos deben tirar contra un ataque de mirada de nivel 4 o ser convertidos en piedra. Los personajes petrificados quedan fuera del juego hasta que se lanza un hechizo de Bendición sobre ellos. Los ladrones suman la mitad de su nivel a esta tirada de salvación. Reacciones (d6): 1 soborno (6d6 oro), 2 misión, 3-5 lucha, 6 lucha hasta la muerte.
5	**Señor del Caos.** Nivel 6, 4 puntos de Vida, 3 ataques, 2 tiradas de tesoros con +1. Antes de que comience la lucha, tira d6 para determinar si el Señor del Caos tiene poderes especiales: 1-3 sin poderes, 4 mal de ojo (los personajes deben tirar 4+ o estar a -1 en todas las tiradas de defensa hasta que el señor del caos muera), 5 drenaje de energía (cualquier personaje que reciba una herida del señor del caos debe tirar 4+ o perder 1 nivel), 6 explosión de fuego del infierno (antes del combate, todos los personajes deben tirar 6+ o perder 2 puntos de Vida; los Clérigos suman ½ nivel a esta tirada) . Cuando matas a un Señor del Caos, tira un dado; con 5 o 6 un personaje de tu elección encuentra una Pista (ver la página 48). Reacciones (d6): 1 huye si le superan en número, 2 lucha, 3-6 lucha hasta la muerte.
6	**Dragón Pequeño.** Nivel 6, 5 puntos de Vida, 2 ataques, 3 tiradas de tesoros con +1. En cada turno del dragón, tira d6, con 1 o 2 el dragón expira fuego, infligiendo 1 daño a todos los personajes que no defiendan en comparación al nivel 6 del aliento del dragón (cada personaje suma ½ nivel, redondeado hacia abajo). Si el dragón no expira, muerde a 2 personajes aleatorios. Los pequeños dragones nunca pueden ser monstruos aleatorios. Reacciones (d6): 1 Durmiendo (todos los personajes pueden atacar a +2 en su primer ataque), 2-3 soborno (todo el oro del grupo, con un mínimo de 100 de oro o un elemento mágico), 4-5 lucha, 6 misión.

Derrotar a un jefe da una tirada de Experiencia (XP).

Tabla de Monstruos Extraños (d6)

Tirada	Descripción
1	**Minotauro.** Nivel 5, 4 puntos de Vida, 2 ataques, tesoro normal. Debido al poder de su carga de toro, la primera tirada de Defensa contra un minotauro está en -1. Los minotauros odian a los medianos (en realidad, les encanta devorarlos). Reacciones (d6): 1-2 soborno (60 oro), 3-4 lucha, 6 lucha hasta la muerte.
2	**Plaga del Hierro.** Nivel 3, 4 puntos de Vida, 3 ataques, ningún tesoro. Las tiradas de defensa contra el comedor de hierro no tienen la bonificación de la armadura pesada (escudo y armadura ligera si). Si el monstruo golpea, el personaje no recibe daño pero pierde su armadura, escudo, arma principal o 3d6 de oro, en este orden. Reacciones (d6): 1 huye, 2-3 soborno (d6 oro para distraer a la criatura, no puedes engañar a la criatura con el oro de los necios), 4-6 lucha.
3	**Quimera.** Nivel 5, 6 puntos de Vida, 3 ataques, tesoro normal. En cada uno de los turnos de la quimera, tira d6. Con 1 o 2, la quimera expira fuego en lugar de realizar sus múltiples ataques. Todos los personajes deben salvar contra el fuego de nivel 4 o perder 1 Vida. Reacciones (d6): 1 soborno (50 oro), 2-6 lucha.
4	**Catoblepas.** Nivel 4, 4 puntos de Vida, tesoro +1. Todos los personajes al comienzo de la batalla deben defenderse contra un ataque de mirada de nivel 4 o perder 1 vida. Reacciones (d6): 1 huye, 2-6 lucha.
5	**Araña Gigante.** Nivel 5, 3 Vidas, 2 ataques, 2 tiradas de tesoros. Los personajes que reciban una herida deben tirar contra veneno de nivel 3 o perder una vida adicional. Debido a la red de la araña, el grupo no puede retirarse de esta pelea a menos que lancen un hechizo de Bola de Fuego para quemar la telaraña. Reacciones: siempre lucha
6	**Gremlins Invisibles.** Una banda de gremlins invisibles roba d6 + 3 objetos al grupo. Debes entregar objetos de cualquiera de tus personajes en este orden de preferencia: objetos mágicos, pergaminos, pociones, armas, gemas, monedas (en paquetes de 10 oros cada uno). Si los gremlins roban TODO tu equipo, dejarán un mensaje de agradecimiento que cuenta como pista. Los gremlins no tienen estadísticas de combate porque es imposible luchar contra ellos. Encontrarse con ellos no da tirada de XP. Reacciones(d6): 1-3 huye, 4-6 lucha.

Los Monstruos Extraños son equivalentes a los Jefes. Derrotar a un Monstruo Extraño da una tirada de Experiencia (XP).

Tabla de Hechizos Aleatorios (d6)

Tirada	Hechizo
1	**Bendición**
2	**Bola de Fuego**
3	**Rayo (o Relámpago)**
4	**Dormir**
5	**Escapada**
6	**Proteger**

Tabla de Complicacion del Tesoro Oculto (d6)

Tirada	Complicación
1-2	¡Se activa una alarma, atrayendo monstruos errantes a la habitación!
3-5	El oro está protegido por una trampa. El nivel de la trampa es igual al número que sacaste en esta Tabla (3, 4 o 5). Un ladrón puede intentar desarmar la trampa. Si no tienes ningún ladrón, la trampa ataca a un aventurero al azar, infligiendo una herida si no puede salvarse, y dos heridas si saca un 1.
6	Un fantasma (nivel d3 + 1) protege el oro. Un clérigo puede intentar desvanecer al fantasma (tira d6 más el nivel del clérigo, el fantasma se destruye si el clérigo saca un número igual al nivel del fantasma o mayor). Si no hay un clérigo en el grupo, o si este no puede eliminar al fantasma, todos los personajes pierden 1 Vida y luego el fantasma desaparece.

Tabla de Misiones o Busqueda (d6)

Tirada	Descripción
1	**¡Tráeme su cabeza!** La criatura le pide al grupo que mate a un monstruo jefe. Tira en la Tabla de Jefe para determinar a quién. La próxima vez que el grupo se encuentre con un jefe en una habitación, en lugar de lanzar, puedes usar al jefe de la misión. Matar al jefe y llevar su cabeza a la habitación de la criatura completa la misión
2	**¡Tráeme oro!** Para completar la misión, el grupo debe traer un tesoro d6x50 a esta sala. Si ya tienen esa cantidad disponible, la cantidad requerida para completar la búsqueda se duplica.
3	**¡Lo quiero vivo!** Como el 1, arriba, pero el grupo debe someter al jefe, atarlo con una cuerda y llevarlo a la habitación de la criatura para completar la misión. Para someter a un monstruo, debes usar el hechizo Dormir o luchar con -1 en todas las tiradas de ataque (golpear con la parte plana de la hoja o tratar de noquear al jefe en lugar de matarlo).
4	**¡Tráeme eso!** Pasa a la Tabla de Objetos Mágicos para determinar cuál es el objeto. Cada vez que el grupo mata a un jefe, hay una probabilidad de 1 entre 6 de que tenga ese objeto además de su tesoro, si lo tiene. Para completar la búsqueda, el grupo debe traer el objeto a la sala donde comenzó la misión.
5	**¡Deja que la paz sea tu camino!** Para completar la búsqueda, el grupo debe completar al menos tres encuentros en la aventura de una manera no violenta. Esto incluye reacciones como sobornos, obtener ayuda de monstruos, realizar otra búsqueda (¡no ésta!), o derrotar a un monstruo con el hechizo Dormir y luego atarlo con una cuerda.
6	**¡Mata a todos los monstruos!** Para completar la búsqueda, todas las salas de las mazmorras deben estar trazadas y todos los ocupantes deben ser asesinados, con la excepción de la criatura que envió al grupo a esta misión. Tan pronto como se cumplan estas condiciones, el grupo puede reclamar su recompensa.

Cuando se completa una búsqueda, tira en la Tabla de Recompensas Épicas.

Tabla de Recompensas Épicas (d6)

Tirada	Descripción
1	**El Libro de Skalitos.** Al grupo se le entrega el libro de hechizos que perteneció al legendario mago Skalitos. Éste cuenta como un pergamino de cada uno de los seis hechizos. Puedes romper las páginas y distribuir los seis hechizos entre el grupo para utilizarlas como pergaminos, o dejar el libro tal como está y asignarlo a un solo personaje. El libro es viejo y frágil, y se destruye si el personaje que lo lleva es asesinado por el aliento del dragón. Si no se utiliza, el libro se puede vender por 650 piezas de oro al final de la aventura.
2	**¡El oro de Kerrak Dar!** El grupo recibe la ubicación del tesoro que perteneció a un enano. Tan pronto como busquen en una habitación y genere al menos una pista, pueden usar esa pista para encontrar un cofre oculto que contiene 500 piezas de oro.
3	**Arma encantada.** Una de las armas del grupo está encantada y ahora puede lanzar dos dados para sus tiradas de Ataque, eligiendo el mejor resultado. El arma también puede herir monstruos que solo pueden ser golpeados por magia. El encantamiento dura hasta el final de la aventura.
4	**Escudo de Advertencia**. Uno de los escudos del grupo ahora está encantado y cuenta como protección incluso si el usuario es sorprendido por monstruos errantes o si el grupo huye de un combate. Si el grupo no tiene escudos, se les dará uno. El escudo de advertencia es permanente y durará durante toda una campaña. Se puede vender por 200 piezas de oro.
5	**Flecha Asesina.** El grupo recibe una flecha que inflige automáticamente 3 heridas a un monstruo. Pasa a la tabla de Jefe para determinar qué monstruo se ve afectado por la flecha. La flecha solo puede ser utilizada por un personaje con un arco. Impacta automáticamente contra su objetivo de monstruo diseñado. Una vez utilizada, la flecha se rompe. Si no se utiliza, se puede vender por 3d6 x 15 piezas de oro.
6	**Símbolo Sagrado de Curación.** El grupo recibe un símbolo sagrado que solo puede usar un clérigo. El clérigo hará todas las tiradas de curación a +2 hasta que muera. Cuando el clérigo muere, el símbolo sagrado se puede comprar a la iglesia del clérigo. Si el símbolo y el cuerpo del clérigo asesinado se entregan a la iglesia, un intento de resucitar a ese clérigo será pagado por la iglesia. Si no se usa, el símbolo sagrado se puede vender por 700 piezas de oro.

Cada recompensa épica sucede solo una vez por campaña. Marca la recompensa cuando se obtenga. Si sale nuevamente, vuelve a tirar hasta que se seleccione una recompensa diferente.

Si te gustan los librojuegos o los juegos de rol en solitario, visítanos en: http://manpang.blogspot.com/

Index

Introducción 3
Codigos de Dados. 4
El Grupo 5
Guerrero 6
Clerigo 6
Ladron 7
Mago 7
Barbaro 8
Elfo 8
Enano 9
Mediano 9
Equipamiento 10
Compra de Equipo 10
Aplastar o Cortar 13
Vender Equipo 13
Cómo atacar a los monstruos 14
Los Monstruos 14
Tabla de Reacciones de los Monstruos (d6) 15
Mazmorras 17
Salas de Entrada 17
Habitaciones 18
Tabla de Contenido de la Habitacion (2d6) 21
Tabla de Características Especiales (d6) 22
Tabla de Eventos Especiales (d6) 23
Tabla de Tesoros (d6) 24
Tabla de Tesoros Mágicos (d6). 24
Los Enemigos 26
Tabla de Bichos y Alimañas (d6) 26
Tabla de Secuaces y Esbirros (d6) 28
Tabla de Jefes (d6) 30
Tabla de Monstruos Extraños (d6) 32
Actividades 34
Tabla de Misiones o Busqueda (d6) 34
Tabla de Recompensas Epicas (d6) 35

Moviéndose a traves de la Mazmorra 36
El Jefe Final 37
Límites de Tiempo 37
¡Vámonos de aquí! 37
Dividir el Grupo 37
Héroes Caídos 37
Niveles 39
Subir de Nivel 39
Nivel Maximo 39
Aumentar la Vida con el Nivel 39
Hechizos 40
Tabla de Hechizos Aleatorios (d6) 40
Encuentros 41
Orden de Marcha 41
Cuando atacan los Monstruos 42
Modificadores de Tiradas de Defensa 42
Quien es Atacado 43
Huyendo del Combate 44
Cuando los Monstruos Huyen 44
Finalización de Combate 45
Saqueo 45
Llevar el Tesoro 45
Buscando en las habitaciones 46
Tabla de Busqueda de Habitacion Vacia (d6) 46
Tabla de Monstruos Errantes (d6) 46
Puerta Secreta 47
Tesoro Oculto 47
Tabla de Complicacion del Tesoro Oculto (d6) 47
Pistas y Secretos 48
Lista de secretos 48
Pistas y Personajes Moribundos 49
Trampas 50
Tabla de Trampas (d6) 50
Ladrones Desarmando Trampas 50
Puertas Bloqueadas o Cerradas 51

Regla opcional 51
Los Niveles Profundos 51
Defender contra… 52
Cosas para Recordar 53
Preguntas Frecuentes 55
Hoja de Aventura 58
Hoja de Monstruos 58
Guía de Mazmorras 59
Salas y Habitaciones 60
Grid de Mazmorra 61
Símbolos abreviados para el contenido de la sala 62
Hoja de Referencia Rápida 65
Tabla de Contenido de la Habitacion (2d6) 67
Tabla de Características Especiales (d6) 67
Tabla de Eventos Especiales (d6) 68
Tabla de Busqueda de Habitacion Vacia (d6) 68
Tabla de Monstruos Errantes (d6) 68
Tabla de Trampas (d6) 69
Tabla de Tesoros (d6) 69
Tabla de Tesoros Mágicos (d6). 69
Tabla de Reacciones de los Monstruos (d6) 70
Tabla de Bichos y Alimañas (d6) 71
Tabla de Secuaces y Esbirros (d6) 71
Tabla de Jefes (d6) 72
Tabla de Monstruos Extraños (d6) 73
Tabla de Hechizos Aleatorios (d6) 73
Tabla de Complicacion del Tesoro Oculto (d6) 74
Tabla de Misiones o Busqueda (d6) 74
Tabla de Recompensas Epicas (d6) 75